Tot.166 PS3日本首发盛况空前，港台版PS3将与美国同步发售！

游戏机实用技术 TV GAME

继承最强基因的次世代主机

PlayStation 3 首发软硬件

>>>完全评测

玩家关注问题逐个详解　随机首发大作详尽剖析

「山脊赛车7／源氏 神威奏乱
机动战士高达 锁定目标
抵抗 灭绝人类」

特快专递 精英应援团／极品飞车 卡本峡谷／舞-乙HiME 少女舞斗史／使命召唤3
研究中心 风雨传说／皇牌空战X 诡影苍穹

年末商战 ★特企 三军总阅兵

索尼、微软、任天堂年末动态大检阅

上海育碧专访 ★特稿

走近《分裂细胞 双重特工》中国制作团队

2006.12C 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
24>
9 771008 060006

游戏光环 Gamehalo DVD mini 上海育碧中国制作团队采访影像
街机名作博物馆 第四集

攻略透解 战争机器／传颂之物

本期赠品：Gamehalo DVD mini＋大神纪念海报

话梅杂志&3DM-MV
www.plumbook.cn

112页16开精装画集+典藏壁纸CD-ROM

TONY从业以来所有绘画精心挑选　中国首本真正意义上的TONY画集

网上最受玩家关注的画师之一　同人ACG画界的“神”级人物

ACG STUDIO 动漫游工作室

11月21日

全国上市

名家壁纸珍藏CD-ROM

收录数百张TONY壁纸 · 张张精美，永久典藏

网上购书　读者朋友们也可到我们的淘宝网上书店进行购书，同样免收邮费。地址是：shop33788833.taobao.com
或者在登陆淘宝网后，搜索“动漫游工作室书店”（在左边的下拉菜单中选择“店铺”）也可来到本店。

BLACK·HORNS 黑角 VIDEO GAME ACCESSORIES ™

黑角——装备你的装备！

PS3来了！

带来了绚丽的绝美画面、时尚的游戏娱乐。我们与全球热爱游戏的玩家一样，为这个新时代的到来而兴奋不已。PS3代表的时尚、流行、酷炫，以及追求个性化的品质，正与我们不懈努力的目标不谋而合。我们是黑角，我们专长于电玩周边的设计与生产，我们将为你的次世代游戏生活提供更高品质的娱乐体验！黑角——装备你的装备！

话梅杂志&3DM-SMV

敬请登陆官方网址WWW.BLACKHORNS.COM获取更多信息

www.plumbook.cn

PS3来了！

焦点 OUR FOCUS

在PS3发售之前，索尼投放了多个以“1111”为主题的广告，告诉人们：“11月11日，PS3即将降临日本”。其实即便索尼没有投放任何广告，热情的玩家也早已铭记了这个特殊的日期。11月10日晚开始，日本各地街头出现了令人惊叹的人龙，日本的各类媒体纷纷赶往现场报道PS3的首发盛况。由于PS3日本首发数量只有8万台，不到当年PS2的十分之一，并且很多商家不接受订购，焦急的玩家们纷纷赶到了游戏店附近通宵排队，出现了数年难得一见的排队盛况。11月11日，PS3的黑色风暴让日本成为全球的焦点！

文 星夜 & ACE飞行员　美编 一刀

PART 1. PS3黑色风暴袭日

等待篇 1500人彻夜守候

▲1500名排队者在Yodobashi Camera秋叶原分店的地下停车场痴情等待PS3的到来。

东京各零售商的进货及销售方式

商家	销售方式	60GB版	20GB版
Yodobashi Camera秋叶原店	排队	合计约1400台	
Asobit Game City	排队	80台	150台
Softmap总店	抽选	60台	60台
Softmap1号店	抽选	30台	30台
MediaLand秋叶原店	整理券	合计约30台	
石丸GameOne	排队	10台	15台
Gamers本店	抽选	9台	9台

由于在发售之前所有零售商的订购活动都在瞬间结束，大多数玩家无法提前订购到PS3，因此在发售前一天，大批玩家赶到各游戏店门外排队是意料之中的事。零售商也早已意识到这一点，由于担心太多人排队会出现混乱局面，并且会影响到周围的商家，很多商家采用了抽选的方式，即只有被抽中的玩家才能买到PS3，这样一来不管多早到现场排队都没用，也就大大缓解了排队现象。不过也有一些进货较多的商店仍然采用了传统的先到先得的销售方式，还有部分商店则是为提前到来排队的玩家发放整理券，得到了整理券就可以买到PS3，因此在11月10日晚，日本各地街头仍然出现了规模惊人的排队人龙。

11月10日下午4～5点，秋叶原Yodobashi Camera店门口就已经开始有玩家聚集。考虑到对周边商家的影响，保安人员试图驱散聚集的人员。而进入深夜之后，随着周边商店陆续打烊，Yodobashi Camera店外排队人数骤增，到晚上9点已经达到了600人的规模，排队的人群中有很多并非日本人，加入排队人群的中国人、韩国人以及欧美玩家也不少。甚至还有一些人花钱请了一批街头流浪汉排队，以此提高买到PS3的几率。到了11日凌晨1点后，600人的队伍消失了，只剩下70多人留在商店入口处。原来Yodobashi将排队的人转移到了地下停车场，因为排队的人数已经超过1500人，超过了该店的进货量。这些人获得了Yodobashi派发的整理券，而剩下的70多人只能在店门口碰运气。涩谷的Yodobashi分店同样人满为患，排队人数超过700人，同样超过了该店的进货数量。

▲队伍的尾部摆出了名额已满的告示，如果没有这样的告示牌，排队的玩家肯定还要更多。

胜负师 尽管经历过PS和PS2时代的玩家不少，但可能很多人都没有想到会像今天这样去关注一台游戏主机的发售。信息爆炸可以让我们看到更多，但同时也失去了本应有的新鲜感和某些激动人心的时刻。自己第一眼见到黑水晶般的PS3时，内心很是平静，因为我知道，即便与她面对面，次世代的未来依然不可预知。

首发篇 PS3黑色风暴席卷一切！

东京 Bic Camera有乐町分店

超过1200人抢购！警察出动！

■久多良木健与宫岛宏幸进行了开球仪式。

SCE官方举办的PS3首发活动主要在Bic Camera有乐町分店和Yodobashi Camera秋叶原分店展开。SCE社长久多良木健与Bic Camera社长宫岛宏幸出席了有乐町的首卖会。11月11日上午6:50，发售倒计时典礼正式开始，主持人对PS3的情况做了说明，久多良木健对现场的排队盛况表示欣慰和感激。倒计时数到零时，久多良木健进行了彩球的开球仪式，并将PS3亲手递给了排在第一位的一个中国玩家。

Bic Camera有乐町店总共准备了1200台PS3，由于该店禁止彻夜排队，想要买到PS3的人们只能在远处等待。到了早上5点开始进行排队时，人群一下子从四面八方涌了出来，造成了混乱的局面，甚至惊动了警察。由于排队的人当中有很多中国人，店方最后甚至只能用中文来呼吁大家维持秩序。

Yodobashi Camera秋叶原店

1850人排队！200人维持秩序！

▲久多良木健在销售中途来到了现场。

▲发售中途下起了雨，好在此时在室外排队的人数只有100人。

Yodobashi Camera秋叶原分店由于进货数量最多，因此其首卖状况也最为壮观，最终队伍总人数达到了1850人！为了维持秩序，Yodobashi投入的店员和保安数量多达200人。SCE董事丸山茂雄参加了该店的首发仪式，将第一台PS3递给了购买者。随后，久多良木健也从有乐町赶来，与Yodobashi Camera社长藤泽昭和一起向玩家销售PS3。Yodobashi Camera店内的所有收银台都投入使用，原本该店的游戏销售区是在6楼，但由于人数实在太多，因此2楼到5楼也全都投入使用，并且还在户外特设了一个收银台销售PS3，但中途下起了雨，店员只能把告示牌拿起来遮雨。

大阪 Yodobashi Camera梅田分店

千余人冒雨等待！

大阪玩家的热情比起东京一点也不逊色，11月10日晚上8点左右，Yodobashi Camera梅田分店附近已经聚集了超过500人的队伍，在该店打烊的晚上9点左右，人数已经增加到650人左右。由于大阪最大的车站梅田站就在附近，因此这里的人流量很大，PS3成为过往行人议论纷纷的话题。

▲11月10日深夜Yodobashi Camera梅田分店已经聚集了1200多人。

在打烊的同时，店员向排队者发放了整理券，排队者可以选择购买20GB或60GB版本，而9成以上的排队者都选择了60GB版本，Yodabashi总共放出了大约900张60GB版本的券。到了晚上10点左右，该店的PS3实际上已经销售一空了。排队较晚的人只能选择20GB版本。到了晚上11:30左右，该店的排队人数已经超过了1200人！

▲深夜时分下起了大雨，还好很多人带了伞。

11月11日凌晨3点，大阪开始下起豪雨，店方要求排队者在6点之前暂时解散，6点之后再来排队。即使是这样，仍然有很多人留在原地不肯走。Yodobashi后来将人们安排到了停车场里。在彻夜的豪雨中等待的滋味不好受，大多数排队者都很疲惫。但到了7:30 PS3开始销售时，人们全都来了精神。排在队伍最前面的从奈良县来的公司职员森胁沙俊，他说："虽然很辛苦，但实际买到后还是很兴奋！"

▲虽然店方已经让大家暂时解散，没有拿到整理券的人只能抱着一线希望继续在原地等待。

■店方将大家转移到了停车场内。

总结篇 PS3首发单日售罄，二手市场炒至13万日元！

虽然索尼官方公布的数据是首发当天日本出货8万台，不过根据零售商方面的统计，日版PS3首批出货量为8.3万台，其中20GB版本为3.2万台，60GB版本为5.1万台，11月11日当天全部售罄。在游戏软件方面，首批出货量为24万套，但11月11日当天只卖出了7.6万套，消化率仅为30%，显然有很多玩家只买了主机而没有买游戏。在首发游戏中，《山脊赛车7》销量最高，达到了2.7万套，消化率为38%；《机动战士高达：锁定目标》销量为2万套，消化率为26%；《抵抗：灭绝人类》销量为1.6万套，消化率为40%；《源氏：神威奏乱》销量为一万套，消化率为20%。

由于缺货情况非常严重，PS3发售后不可避免地出现了价格炒作。在日本的二手游戏市场，开放售价的60GB版本PS3售价被炒到了134400日元，20GB版本建议零售价为49980日元，而二手市场的价格为102900日元。

纱迦 我是2001年才加入编辑部的，因此错过了PS2的首发。PS3光临那天，编辑部的围观人数创下了历史记录。造成这一幕的原因并不仅仅是游戏机的进化，编辑部的发展才是主要原因。我很乐于接受这个事实，因为这说明大家都在进步。我想不光是我们，各位读者你们一定也在进步。让我们记住这个时刻。

话梅杂志&3DM-SMV

PART 2. PS3真切体验报告

这是编辑部为PS3拍摄的第一张照片。但就在快门按下的一分钟后，它就被大卸八块了。

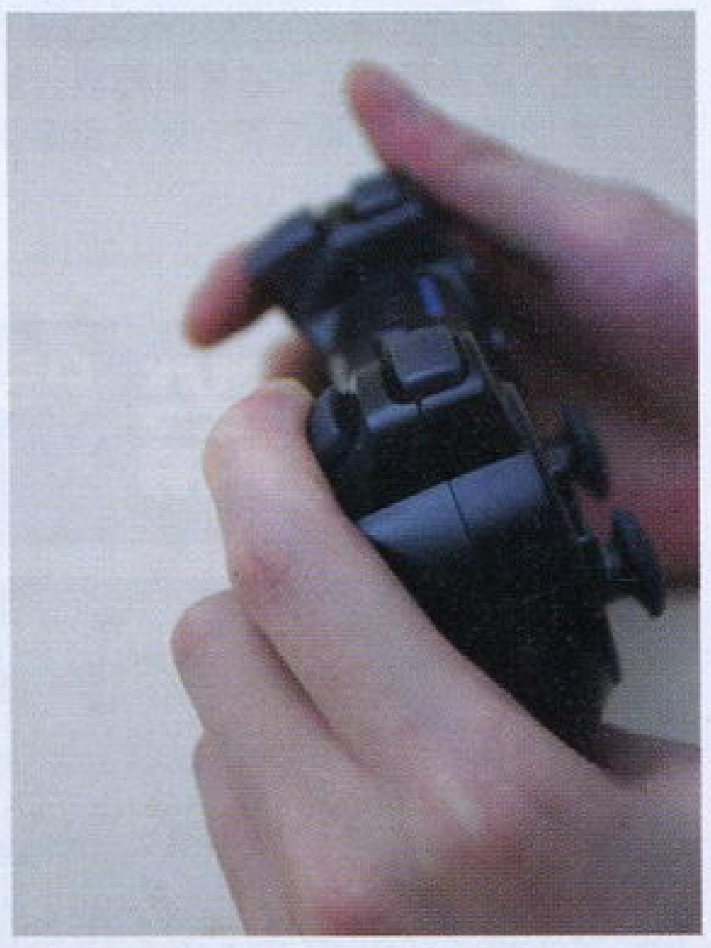
PS3来了！编辑部第一时间拿到了一台60GB版的PS3。当沉甸甸的PS3被捧进编辑部时，全编辑部可以说是沸腾了。看见这种情形有点让人感动，同时也让人思考，这台次世代主机承载了这么多人的期待，她的任何不良表现也将会被无意的放大。打光，拍照，开包，首次运行，一切都像仪式一样隆重，真给人一种没见过市面的感觉(^_^)。Okay，现在就为各位读者奉献上这几天来我们对PS3的各种真切体验。

就是这些东西，卖出了近万元的天价……

沉甸甸的主机

重，实在是重。这可能是有史以来最重的主机。连同包装盒在内，一台未拆封的60GB版PS3总重量达到了7公斤。我生下来的时候有7斤，那么这台PS3就相当于是我2倍的重量。其实“重”给人以更实在的感觉，毕竟这个价格摆在那里，沉甸甸的分量更容易让人心理平衡。与60GB版PS3装在一个盒子中的配件除了全新六轴(SIXAXIS)无线手柄(5000日元)一个外，剩下就是无用的AV端子线一条；司空见惯的USB数据线一条；电源线一条；网线一条；单单一个PS3主机重量就达到了5公斤，如果放在一个地方，相信没有多少人愿意去移动她。值得一提的是，60GB版PS3并没有配备BD遥控器(3600日元)，需要玩家另外购买。除了主机和心爱的游戏外，必须和PS3一同购入的就是PS3专用HDMI连接线(14.99美元)，无论何时购买PS3都不能忘记哦。

感受新手柄SIXAXIS



▲六轴手柄SIXAXIS的L2与R2可以被深深地按下去。

PS3全新无线手柄六轴(SIXAXIS)终于握在了手中。由于它对应蓝牙，而且能够检测出上下，前后，左右6个方向的倾斜和加速度，所以被命名为六轴，这是SONY倡导的新的游戏方式。相信许多玩家还在对PS3手柄放弃震动而耿耿于怀，这里暂时不讨论这个问题。PS3手柄最初给人的感觉很轻，很廉价，就如同手中握着一个高仿PS2手柄一样，可以说第一印象并不好。不过用过一段时间后这种感觉会消失。PS3手柄最大的变化有三点，其一，与PS2手柄相比，L2与R2按键形状改变了，而且可以按得更深，甚至有向外“拉伸”的效果：其二，中间透明的PS标志按钮相当于X360的导航键，可以对主机进行特殊操作；其三，类比摇杆活动角度变大。用USB连接线将手柄与PS3主机相连除了可以帮助主机识别手柄外，还有就是给手柄充电功能。被主机识别的手柄上会有LED指示灯显示。PS3手柄内置锂电池，一次充电完毕可实现最多30小时的无线操作。

略显寒酸的盒子

PS3游戏将会很昂贵的谣传在主机发售后不攻自破了。实际情况是PS3游戏价格与PS2基本持平，而港版游戏价格还会更便宜点。11月11日发售的PS3游戏基本每张在450元人民币左右。PS3游戏外壳包装采用半透明乳白色外壳，宽度与厚度与PS2游戏完全相同，只是在长度上缩减了2厘米左右，几乎成了一个正方形。PS3游戏外壳并不厚重，打开后包装也很简单，确实有略显寒酸的感觉。由于是蓝光作为载体，起初对它都怀有强烈的新鲜感，实际拿到碟片才发现，其实用肉眼根本就分别不出蓝光光盘与普通DVD碟片的区别。顿时对蓝光的迷信完全消失了。

PS3对应的光盘格式

CD	PlayStation	CD－ROM
	PlayStation2	CD－ROM
	CD－DA	CD－ROM、CD－R、CD－RW
Super Audio CD	Super Audio CD 2-Channel	
	Super Audio CD Multi-Channel	
	Hybrid Disc of Super Audio CD and CD-DA	
DVD	PlayStation2	DVD-ROM
	DVD-Video	DVD-ROM、DVD－R、DVD－RW、DVD＋R、DVD＋RW
	DVD－VR	DVD－R、DVD－RW
	AVCHD	DVD－R、DVD－RW、DVD＋R、DVD＋RW
Blue－Ray Disc	PlayStion3	BD－ROM
	BDMV	BD－ROM
	BDAV	BD－R(Ver1.1标准)、BD－RE(Ver2.1标准)

话梅杂志&3DM-SMV

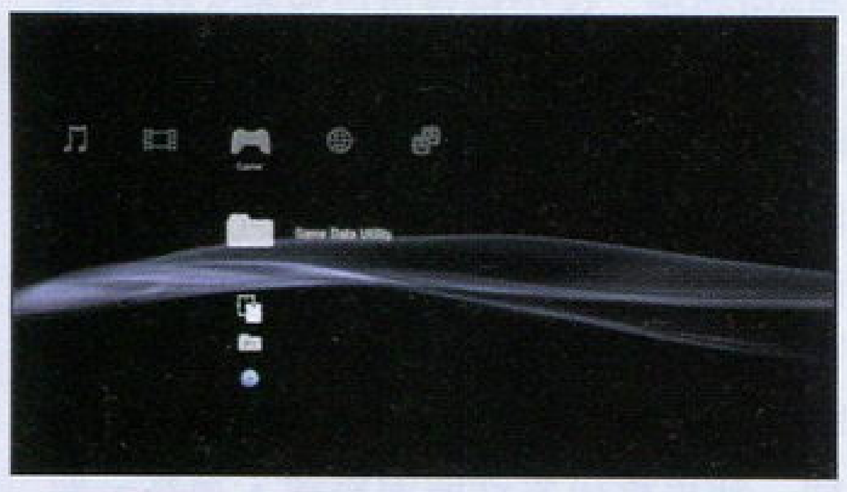
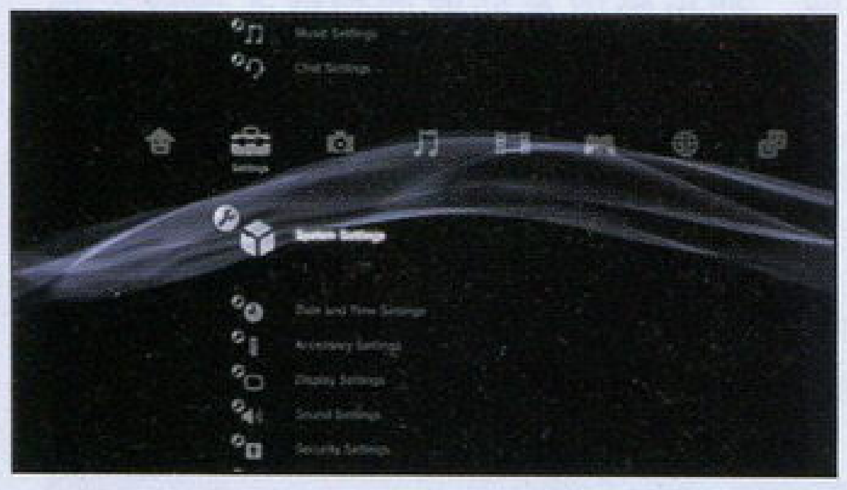
邪魔天使 面对PS3我居然很平静，没有激动，没有尖叫，剩下的只有冷静对待事物的平常心。未来对于我而言是不可预测的，既然不可预测，那么只有好好把握现在了。PS3上有我想玩的游戏，这已经足够成为我购买它的理由，画面、机能，我不关心，我只关心自己是否能在上面找到快乐。

来认识一下XMB吧！

接上电源，启动PS3，迎接我们的并不是那种排山倒海的惊人开机画面。恰恰相反，PS3这次的开机画面简单到了极点，伴随着“Sony Computer Entertainment”字样的启动旋律有点像《古墓丽影》初代的主题曲，不过只有短短的4～5秒，几乎不会给人留下什么印象。再等待4～5秒之后才进入PS3正式的系统画面。这就是我们要着重介绍的XMB(Cross Media Bar)。如果你把XMB比作是PSP系统界面完全不过分，因为两者实在太像了，不过XMB具有更强的扩展性。XMB由具有层级关系的菜单图标构成，我们首先看见的是一级图标。每个一级图标都具有强大的垂直扩展性能，点击进入之后我们会发现里面有许多功能。XMB从左至右依次是“用户”、“设定”、“图片”、“音乐”、“视频”、“游戏”、“网络”、“好友”，这8大图标囊括了现阶段PS3的全部。

■XMB操作系统的界面与PSP操作系统的界面几乎一模一样，玩过PSP玩家应该可以立刻上手。

XMB图标解说

用户 Users

首次开机后就必须注册一个或者多个用户ID，今后就需要选择用户登陆PS3主机，个人数据在此进行管理。同时只允许一个用户登录，也可以设置为自动登录。

设定 Settings

在此对主机各种参数，例如：日期、语言、网络，安全信息等，设定内容十分丰富，值得大家好好研究。

图片 Photo

该项目可以显示存储在硬盘，数据光盘(比如CD－R)，移动硬盘，MS，SD，CF，PSP，数码相机，甚至PC创建目录下的图片文件。浏览图片时可以进行缩放，旋转，复制、删除等操作。幻灯片模式播放图片有4种模式，最神奇的就是其中的相簿(PhotoAlbum)模式，系统将全部图片一张张“扔到”滚动的白色桌面上，这时呈现在我们面前是一幅拟真的生活场景。通过手柄操作还可以进行视角操作。这时看图片不再是平面的普通浏览，更像是在实际生活手拿起心爱的照片进行观看。

音乐 Music

PS3不仅能播放普通CD，同样还支持高音质Super Audio CD以及硬盘中的CD文件。PS3可录制CD到硬盘中，默认为AAC格式128Kbps，也可以在系统设置下修改设置。

视频 Video

PS3可以播放存储在硬盘，BD－ROM、BD－R、BD－RE、DVD、DVD－VR、DVD+VR、AVCHD电影光盘、数据光盘(比如CD－R)，移动硬盘、MS、SD、CF、PSP、数码相机，甚至PC创建目录下的视频。

PS3支持的视频格式

Memory Stick Video Format; MPEG-4 SP (AAC LC); H.264/MPEG-4 AVC Main Profile(AAC LC); MPEG-1 (MPEG Audio Layer 2); MPEG-2 PS (MPEG2 Audio Layer 2,AAC LC,AC3(Dolby Digital),LPCM); MPEG-2 TS (MPEG2 Audio Layer 2).

游戏 Game

除了在此启动游戏外，最主要的就是记录管理功能。包括PS3独立的记录管理以及整合PS2、PS的记录卡管理系统。

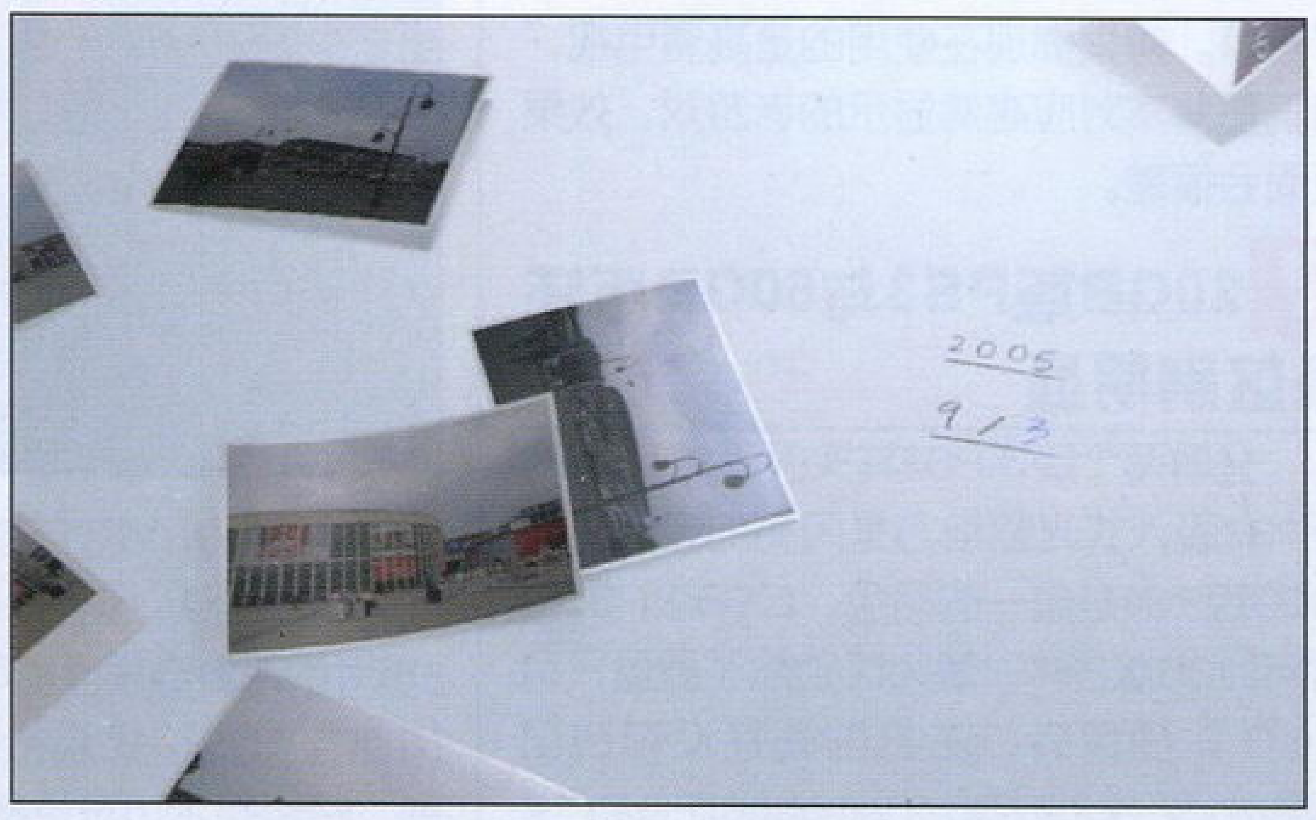
网络 Network

现阶段PS3网络部分除了浏览网页功能外，最重要就是Playstation Store，在这里玩家可以下载游戏试玩版，游戏扩充资料、蓝光电影预告片等许多精彩内容。

好友 Friends

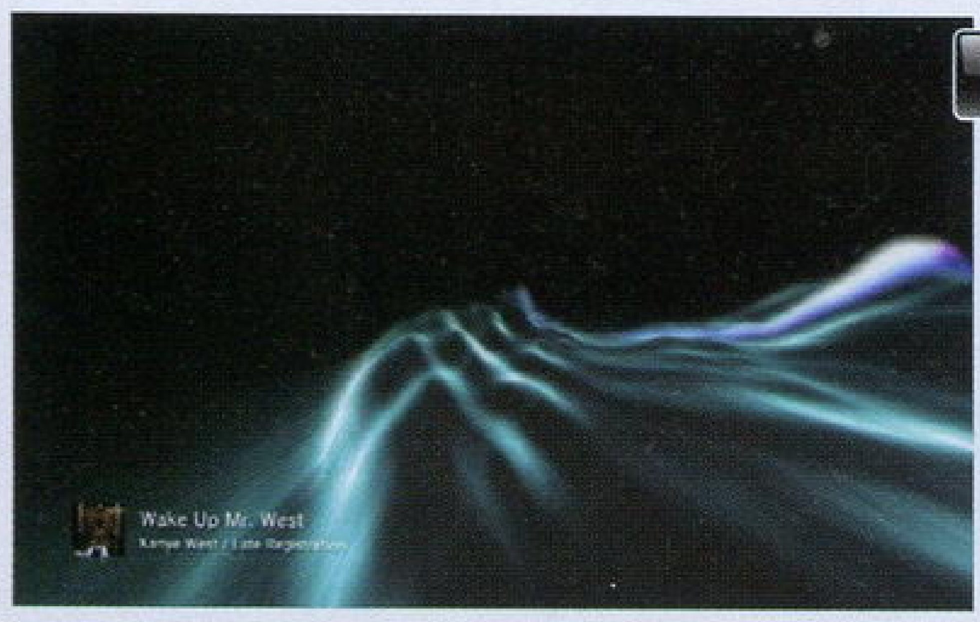
使用“好友”功能，必须保证XMB是最新版本，另外通过PS网络使用收发信息，音视频聊天等功能必须先注册PS Network帐号。

CHECK 1 奢华的幻灯片模式



利用PS3的幻灯片模式播放图片的神奇效果，上面我已经简要介绍过了。希望有机会能通过Gamehalo MINI DVD将这些精彩内容呈现在读者面前。硬盘和存储媒体(如移动硬盘，MS，SD，CF，光盘)上的图片可以相互复制，默认复制在Picture目录下(注意：音频回放时不能执行复制图片的操作。PS3支持的图片格式包括，JPEG (DCF 2.0/Exif 2.21 compliant)、TIFF、BMP、GIF、PNG。

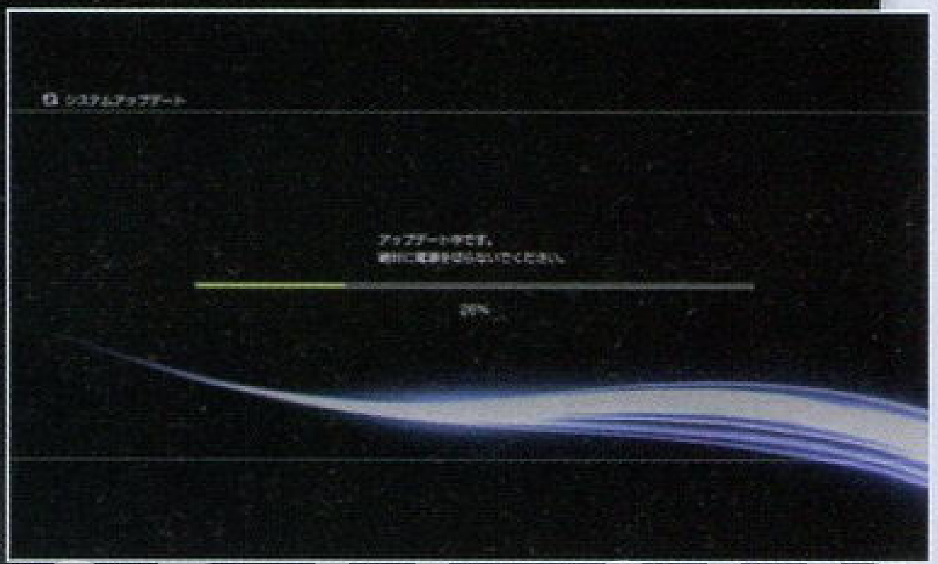
CHECK 2 音乐播放



将CD放进PS3光驱以后，PS3能自动从互联网上下载CD的相关信息，包括专辑名，歌曲名等信息。播放音乐时可以对背景画面进行调整，就犹如利用Windows的媒体播放器一样，屏幕上会出现美丽而抽象的图案。

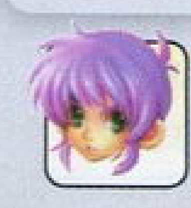
首次开机就迎接升级！

日本首发PS3的系统版本为1.0版，不过一旦你放入一张PS3游戏后，系统会自动提醒你进行首次升级。该升级文件是PS3游戏自带的，根据提示很快会将PS3主机升级到1.02版。11月11日，Sony官方宣布PS3系统升级到1.10版。我们首先想到的是利用PS3直接连接Internet进行升级。插好网线，来到“设定”下的“Syetem Update”就可以升级。不过鉴于这种方式升级的速度实在太慢，而且一旦断网就要重新开始，所以选择另外的方式。进入PS3官方网站，将升级文件下载下来，PS3所支持的升级程序后缀名为“PUP”，将下载到的“PS3UPDAT.PUP”放入记忆棒的ms0:\PS3\UPDATE目录内，与PSP的升级文件EBOOT.PBP放于ms0:\PSP\GAME\UPDATE\基本一致。此次升级文件为98.3MB。然后利用USB连接线将PS3与记忆棒连接。根据提示，接下来选择升级即可。只有升级后PS3主机才能购享受“PLAYSTATION Network”服务，并追加了一些细节功能，比如在PS3主机上能够运行更多的PS以及PS2软件，浏览器支持中文等。相信以后PS3升级是常事儿，大家要有心理准备才行。



▲在PS3进行升级的过程中千万不要关闭电源，否则PS3可能变巨型砖头，另外在更新时，PS3电源键将无效。某些游戏不更新系统将不能玩。

话梅杂志&3DM-SMV



星夜 虽然已经在之前的几个展会上看过PS3实机，不过一直都没有机会摸到——PS3的质感果然是不错啊！除了个头大点之外，PS3的造型确实很华贵，至少在造型的气势上是以往的主机不能比的。可惜的是，个人感觉首批PS3游戏距离真正的次世代还有一定距离，不过美版的首发游戏数量多了不少，热烈期待PS3的《使命召唤3》！

PS3的网络冲浪初体验

11月11日，PLAYSTATION Network正式开放，编辑部也首次利用PS3进行网上冲浪，体会一把别样的感觉。PS3能上网的前提条件就是必须已经将PS3升级成1.10版本。首先我们必须注册一个副账号，从此该账号就是玩家进行网络对战的账号。其实这就是玩家的一个网络ID，以后不管是网络对战玩还是到“Playstation Store”购物网下载东西都是用这个ID进行。按照步骤进行申请，目前暂时只对应日本地区开放账号，可以理解为现在登陆都是日本服务器。因为是第一次申请，所以到了选择acount类型的时候，只能选择master acount，选择sub acount将无法继续。填写完大量个人资料、家庭住址等信息后，会让你选择是否现在输入信用卡信息，有卡可继续填写，没卡的就可以结束申请了。最后PS3会让玩家选择一个头像，现在系统提供了12页的头像图标，基本都是SCE自家出品的名作游戏角色，其中还包括《战神》主角奎托斯。利用PS3上网之前，需要进行一些网络设置，否则部分网页无法浏览。如果不熟悉网络设置的玩家大可选择“自动”，关于网络设置问题有机会再给各位做详细介绍。在XMB界面进入“网络”图标，我们现在可以看到2大主要内容，一个是“网页浏览”，另外一个重要部分就“Playstation Store”。由于支持USB键盘与鼠标，所以如果玩家想用PS3上网浏览网页的话建议将键盘和鼠标准备好。PS3自带的网页浏览器功能还比较全面。我们试着上了几个国内外著名的网站，均可以完整浏览，可能是因为编辑部网络问题，速度比较慢。PS3自带的浏览器支持Flash，访问Youtube.com感觉不错。

▲非常怀念05年E3上那段跨越时空的《杀戮地带2》，所以特地用PS3再次观赏一遍。

CHECK Playstation Store的初期形态

去“Playstation Store”下载免费的资源是最令人兴奋的。目前“Playstation Store”提供的服务还很有限。其中包含了新游戏、追加ITEM、Video这3大选项。11月11日公开的下载内容包括，“新游戏”中的《山脊赛车7》体验版(免费下载)，《blast factor》体验版免费下载(完全版需要840日元)，《多罗天天伴》(免费下载)。“追加ITEM”中推出了《源氏2》特殊服装免费下载。“Video”项目中东西那可多了。其中大量是BD电影的预告片(包括《功夫》，《生化危机2》等)，PS3游戏宣传片均为1080p。下载这些内容的速度都很快，比浏览网页速度快得多。用PS3播放下载来的高清晰影片，的确有种“完美组合”的感觉。

免费下载游戏《多罗天天伴》仅仅64MB，可爱的多罗再次登场。游戏最大的特色就是“Doro Station”这个项目。其内容就是多罗与他朋友们的联合主持“每日播报”，具体内容是每日更新。目前已经有4段播报。这个游戏可以说是SONY设置在PS3中一个新闻平台，为各位玩家通报PS3最新、最热点的情报。其中感觉最有趣就是多罗对《山脊赛车7》的介绍，共鸣感比较强。可能是为了向玩家展示PS3新手柄SIXAXIS的威力，射击小游戏《Blast Factor》就利用到了手柄左右轴向的感应功能，利用感应发动波浪将敌人凑在一起然后再进行射击。

你应该了解的PS3

1 有趣的触摸感应按键

PS3主机上有两个经常使用的按键，它们是I/O开关和弹出光盘按键。这两个按键都是通过感触手指温度进行工作，而且感应度非常高，只需手指轻轻触碰即可，根本不需要用什么力。虽然算不上什么重点，但会给你PS3带来一种很“未来”的感觉。

2 拥有BD播放功能，PS3感觉很高档

PS3具有强烈的厚重，不会给人塑料便宜货的想法。发亮的黑色外壳犹如钢琴表面一般，只可惜PS3表面太容易留下指纹，特别是在你手心出汗的时候。PS3虽然体积庞大，但是比市面上的蓝光播放机来说要秀气很多。

3 SIXAXIS手柄没有延迟

由于使用了蓝牙2.0技术，充分保证了SIXAXIS手柄操控没有延迟。SIXAXIS手柄有效距离20米。PS及PS2手柄无法在PS3上使用。

4 PS2的游戏记录如何使用?

如果你想在PS3玩过去PS2和PS的游戏又不想白白丢掉过去记忆卡中宝贵记录的话，现阶段只有一个办法，那就是购买SONY官方推出的记忆卡转接器。

5 安静的PS3

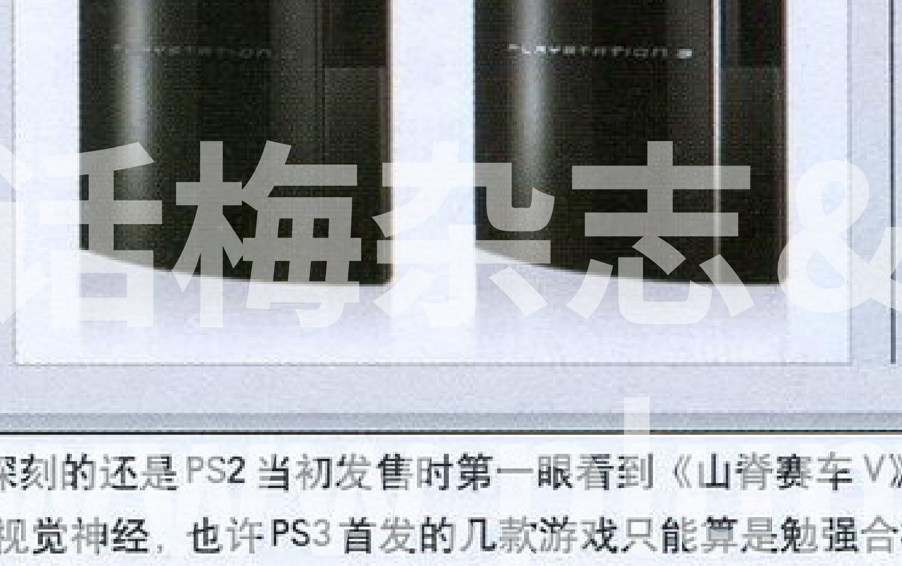
有许多人担心PS3的噪音问题。通过这几天的使用，我们感觉PS3几乎没有什么噪音，运行时十分安静，这一点令我们每一个人都十分满意。PS3的散热效果也非常不错，连续开机十多个小时也没有出现异常的情况。

6 用PS3玩PS以及PS2游戏

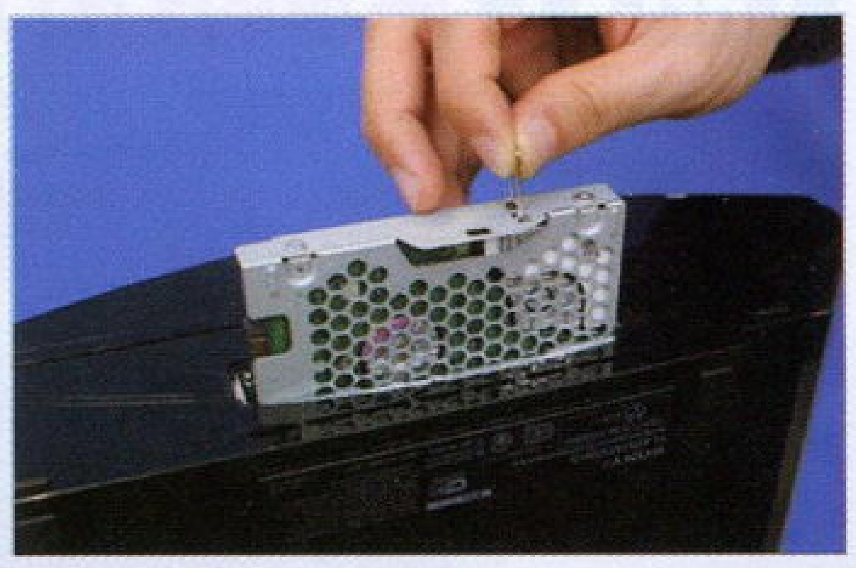
PS3兼容PS以及PS2游戏，如果将主机版本升级到1.10版，兼容的游戏会更多。PS3运行PS及PS2游戏时，并没有对画面进行强化处理，只是读盘速度稍微快了一点。如果你现在使用的是高清电视，而玩那些不对应高清显示的老游戏，效果反而会很差。

7 20GB版PS3与60GB版还是区别明显

分辨两个版本PS3其实很简单，60GB版PS3吸入式光驱前方是闪亮的银色，而20GB版PS3是统一的黑色。20GB版PS3相对与60GB版的PS3最大区别除了硬盘只有20GB硬盘外，主机前端并没有装配“Memory Stick/SD/ComapactFlash”卡槽，不过这个功能可以通过自行购买读卡器解决。由于20GB版的PS3没有无线LAN机能，所以日后无法利用PSP来玩一些联动游戏。通过Wi-Fi实现PS3和PSP之间的联动只有60GB版本PS3才能做到。



8 可以自行更换PS3硬盘



由于SONY官方在PS3发售前的官方问答里就确认，凡是Serial ATA规格、2.5英寸的内置型硬盘都可以兼容PS3主机，因此在官方正式公布硬盘升级的消息以前，已经有不少玩家都在想着尝试自行为PS3更换一块更大的硬盘。有读者来信表现他已经成功将自己的20GB硬盘更换成100GB，而且一切okay。不过SONY官方表示，虽然只要规格保持一致就可以更换硬盘，但不承诺在任何环境下都保障PS3正常工作。

9 用PS3进行Online游戏

日版首发的5款游戏中《山脊赛车7》与《抵抗：灭绝人类》无疑是进行网络游戏的首选。11月11日中午，编辑首次尝试进入《山脊赛车7》的“Online Battle”，服务器

话梅杂志&SDM-SMV

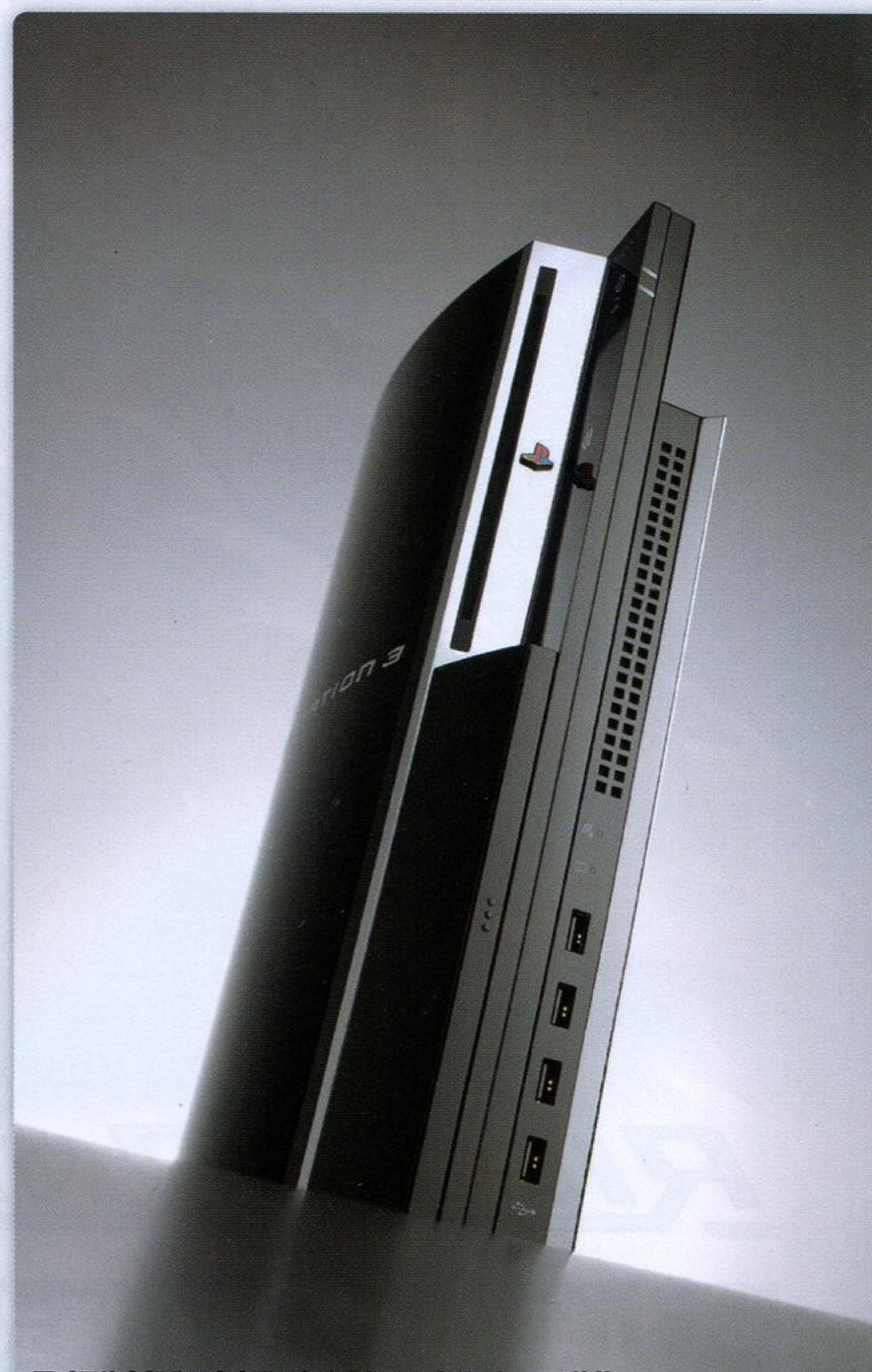
Gouki 这已经是自己来到编辑部后第N次经历新主机首发了，但印象最深刻的还是PS2当初发售时第一眼看到《山脊赛车V》时的激动的心情。也许是因为资讯的发达让我们没法再保持那种新鲜感，也许仅从画面根本不能再刺激我们已经麻木的视觉神经，也许PS3首发的几款游戏只能算是勉强合格……让我们期待2007年PS3能有更好的表现。

PS3，该出手时才出手！

日版PS3发售了，不过这价格确实是国内一般玩家难以承受的。本来PS3首批供货量就不足，加上国内水货商人的炒作，现阶段国内玩家购入PS3价格必定大幅高于应有是市场价格。所谓好马配好鞍，仅仅购入PS3主机是不够的，能够彻底体验次世代游戏的魅力才我们购买主机的终极目标。而以现在的情况来说，PS3对玩家提出了2个难题，其一，至今为止SONY官方并没有宣布任何产品支持PS3与普通显示器相互连接，所以玩家想体验PS3的高清画面就必须购买昂贵的高清电视才行，这无疑是另外一个不小的开销。其二，游戏才是主机生存的王道，而以现在的情况来看，日版PS3首发的5款游戏中，只有《山脊赛车7》不辱使命，《抵抗：灭绝人类》只能算中规中矩，剩下3款游戏均不能算合格。尤其是SEGA出品的《宫里三兄妹内藏 SEGA高尔夫俱乐部》素质最为低下。本作移植自街机，为了吸引玩家特地将在日本广受欢迎的高尔夫选手宫里三兄妹请到游戏中。不过这种作法并没有讨什么好，仅仅3000套的销量排在了首发5款游戏的末尾。没有真正体现PS3机能的大作出来示威才是现阶段PS3的致命伤害。就目前最新公布的游戏发售日程来看，近期最值得我们期待的PS3大作可能就只剩下预定12月底推出的《GT赛车 HD》(极有可能延期)以及预定明年春季推出的《VR战士5》了。各位玩家要想见到PS3的真正实力恐怕需要等到2007年年底，那时候值得我们期待游戏包括《鬼泣4》、《MGS4》等。

11月17日，将发售港版PS3。据悉港版60GB版的PS3售价为仅为3780港币，其配置与日版60GB完全相同，而20GB版售价为3180港币将于12月发售。港版PS3的推出势必造成国内PS3价格的下降。而且这个时候美版的PS3也已经推出，这对我们玩家来说无疑又多出了一个选择。关键的问题还在于，美版PS3首发游戏从整体数量和质量来说明显优于日版。SONY官方曾经公开表示PS3游戏并没有区码限制，如果有限制也是厂商自行作出的决定。所以很可能任何版本PS3的都能运行不同版本的游戏。

综上所述，如果实在对PS3迫不及待的玩家可以等到港版PS3发售后再考虑入手。如果拥有足够资金，却还在观望的玩家可以待到明年3月以后，因为那时PS3几个准大作如《天剑》、《龙穴》也已经推出，如果效果令你满意的话再入手PS3也不迟。



□对于绝大部分玩家来说，在现阶段PS3无疑是遥不可及的梦。

▲《抵抗：灭绝人类》可同时允许40人网络对战。

上人不算多，通过不断刷新搜索，终于和4位水平一般的玩家进行了一次Online对战，其中一位还是韩国玩家。游戏过程十分流畅，没有任何延迟的现象出现。不过总的来说《山脊赛车7》的上网体验不太令人满意，因为经常出现断线的情况，现在暂时不清楚是编辑部的网络问题还是SONY方面的原因。11月12日晚上，几位编辑再次Online对战，这次尝试的游戏是《抵抗：灭绝人类》。《抵抗：灭绝人类》最大支持40人的大混战，FPS普遍包括的乱战、组队战等模式《抵抗》都包括。这次Online对战体验相当令人满意，不但连接稳定，而且对战的时候没有出现任何延迟，完全达到了我们预期的效果。

注：编辑部使用的是中国电信 ADSL 2M宽带。

10 完全免费的Online Battle

SONY官方对外宣布，PS3的网络对战部分是完全免费的。SCE第一方所有游戏进行网络对战完全免费，而PS3第三方厂商将自行决定是否收费和Online游戏规则。就是现阶段来说，PS3的网络服务还处于预热期，这段时间玩家就尽情享受免费的网络游戏乐趣吧。

11 单项任务下载

去“Playstation Store”下载免费的资源的确是一件很惬意的事情。不过我们发现一个很大的弊病，那就是现阶段PS3只允许你一次下载一个内容，而且在下载的过程中你除了等待，其他任何事情都做不了，甚至想切换去玩一下PS3的游戏都不行。希望在日后的系统升级中，SONY能解决这个问题。

12 用PS3连接其他设备

用USB连接PS3与PSP后，XMB界面图标下都会出现PSP图标，同样利用USB连接其他存储设备(比如ipod)同样有图标显示(显示为“USB机器[ipod]”)，并且如果该设备中有PS3能播放的格式的文件同样会被识别，并能进行各种相关操作。不过，PS3识别的时候需要那些文件的路径与PSP的路径形式相同。比如要想让PS3识别M P 4 影片，就要把M P 4 放在MP_ROOT/XXX/下面，并用M4VXX的文件名。

13 付费下载

通过“Playstation Store”下载付费内容目前只有使用信用卡充值这一种方式。充值分为1000日元、3000日元、5000日元、10000日元。现在惟一提供付费下载游戏就是《Blast Factor》，需要840日元。付费下载游戏可无限次下载，因此就算暂时把硬盘上的游戏删掉也不要紧。

14 运行3日惟一一次死机

编辑部从11月11日购入PS3至今已经累计让PS3工作了几十个小时，并没有出现异常情况。不过在11月11日中午利用PS3进行网页浏览时不知道什么原因出现了PS3首次死机，也是至今为止惟一一次死机。

15 无法输入中文

由于现在购买的是日版主机，虽然支持浏览中文网页，但不支持中文输入。这对不会日语的中国玩家来说无论是上网，还是进行网络对战都造成了一定不便。

16 耗电测试初评

PS3

待机时	菜单操作时	播放DVD时	游戏时
1W	157～159W	157～160W	160～189W

X360

待机时	菜单操作时	播放DVD时	游戏时
2W	141～144W	116～118W	145～168W

从测试的结果来看，PS3的耗电量略比X360高一些，但基本保持持平。但我们可以看出加载蓝光光驱的PS3在播放DVD时耗电量明显比X360要多出许多。以平均180W的耗电量来计算，PS3还算令人满意。当然，如果以后发售对CPU及GPU运算负荷较高的游戏，不排除主机的耗电量会达到最高值380W左右的情况。

注：两款主机游戏测试用软件分别为《山脊赛车6》与《山脊赛车7》。

小白龙 该来的终究会来的，PS3真的是来了。当那光亮如镜面一般的华丽机体摆在自己面前时，也许是因为首发的几款游戏对自己实在是没有什么吸引力，竟没有半分的激动。同X360类似，PS3首发游戏也出现了不同程度地拖慢，不过PS3那强大的画面处理能力还是让我对《鬼泣4》与《天剑》更加期待。

时代的新起点，系列的新起点！

山脊赛车 7		NBGI	RAC
PS3	Ridge Racer7	2006 年 11 月 11 日	日版
	1～2 人	硬盘记忆	6980 日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

没有发展就意味着死亡，这句话同样适用于当前的游戏业界。作为一款有着相当长历史的经典系列，“《山脊赛车》系列”同样面临这样一个问题。熟悉这个系列的玩家一定都知道，自从《山脊赛车4》将系列的主体风格正式确立下来之后，要提到系统方面的改变与进化，也只有登陆PSP上之后的《RR》才将“氮气加速系统”引入游戏的核心中（这里就不要去想那款没有被冠上序号的《革命》吧……）。如果说PS3的发售标志着次世代主机之战已经正式拉开了序幕，那么面对日趋严峻的软件战争本作又会做出怎样的应对呢？

文 十六夜 美编 NINA

RIDGE RACER 7™

打破传统的游戏模式

“《山脊赛车》系列”作为PS系主机的保驾首发软件，对于我们来说已经是理所应当的事情了，但如果你理所当然地认为本作无非就是在赛车赛道等画面上做足功夫而已的话，那就大错特错了。作为系列的最新作，本作无论从系统还是游戏形式都有了非常令人欣慰的改进与进化，而这些正是由于发售前厂商的守口如瓶，才会在玩家真正拿到游戏后获得更加令人激动的感受。

模式名称	简介
RIDGE STATE GRAND PRIX	类似以往系列的“世界模式”，在此模式中玩家通过赢得各种比赛获得奖金以及增加自己在游戏世界中的声望，是整个游戏的最重要模式。
ONLINE BATTLE	如果玩家能够将PS3与网络接驳，那么就可以在这里与世界各地的同好进行比赛，切磋驾驶技术。
GLOBAL TIME ATTACK	可以设定使用的车辆以及赛道，在这里玩家的惟一目的就是在最短的时间内完成比赛，而成绩能够上传到网络，随时显示玩家在世界的排名。
ARCADE	玩家可以在这里与朋友进行对战，而在其他模式中获得的车辆与强化部件都可以直接使用。
UFRA SPECIAL EVENT	需要PS3与网络相连接。在游戏推出之后，厂商会不定期在网上提供各种赛程，玩家只要把它下载到PS3后便可以开始进行挑战了。
MACHINE CONNECTOR	购买、更换所驾驶的赛车以及利用强化部件进行改装，都可以在这里进行。相信制作只属于自己的赛车是每一个FANS的心愿。
RANKING BROWSER	与网络相连接后便可以查询各个模式下自己以及其他玩家的排名和分数。

多彩的世界 等待着你来发现！

令人感叹的画面表现力

正如之前制作人寺本秀雄所说，作为PS3的首发游戏，本作确实是非常出色地将PS3的硬件实力表现了出来。如果与X360版的《山脊6》相比，最显著的不同就在于更加精细的场景。

对比两个版本中同一条赛道两旁的景物，玩家可以明显感觉到X360版的不自然感；而在夜晚场景中，PS3版的光影效果也明显要华丽得多。这里不得不提一下游戏中一条新增的赛道，玩家驾驶赛车在类似吴哥窟的庙宇以及丛林道路中穿梭，透过繁密的枝叶一束束阳光打在布满苔藓的砖路上，而两旁的庙宇遗迹无论质感还是破旧感都是以往系列从不能企及的。

话梅杂志&3DM SMV

D·S 看到PS3的第一感觉——这就是PS3吗？虽然自己之前非常期待这台主机，但真正把机器放在面前，拿起手柄开始游戏时，心情却平静得出奇。它没有TGS上展示得那么好，也没有E3上表现得那么糟。总体感觉就像1999年的世纪末预言，来之前众说纷纭，而后过去就过去了，与以往没有什么不同。生活依旧，平静依旧。

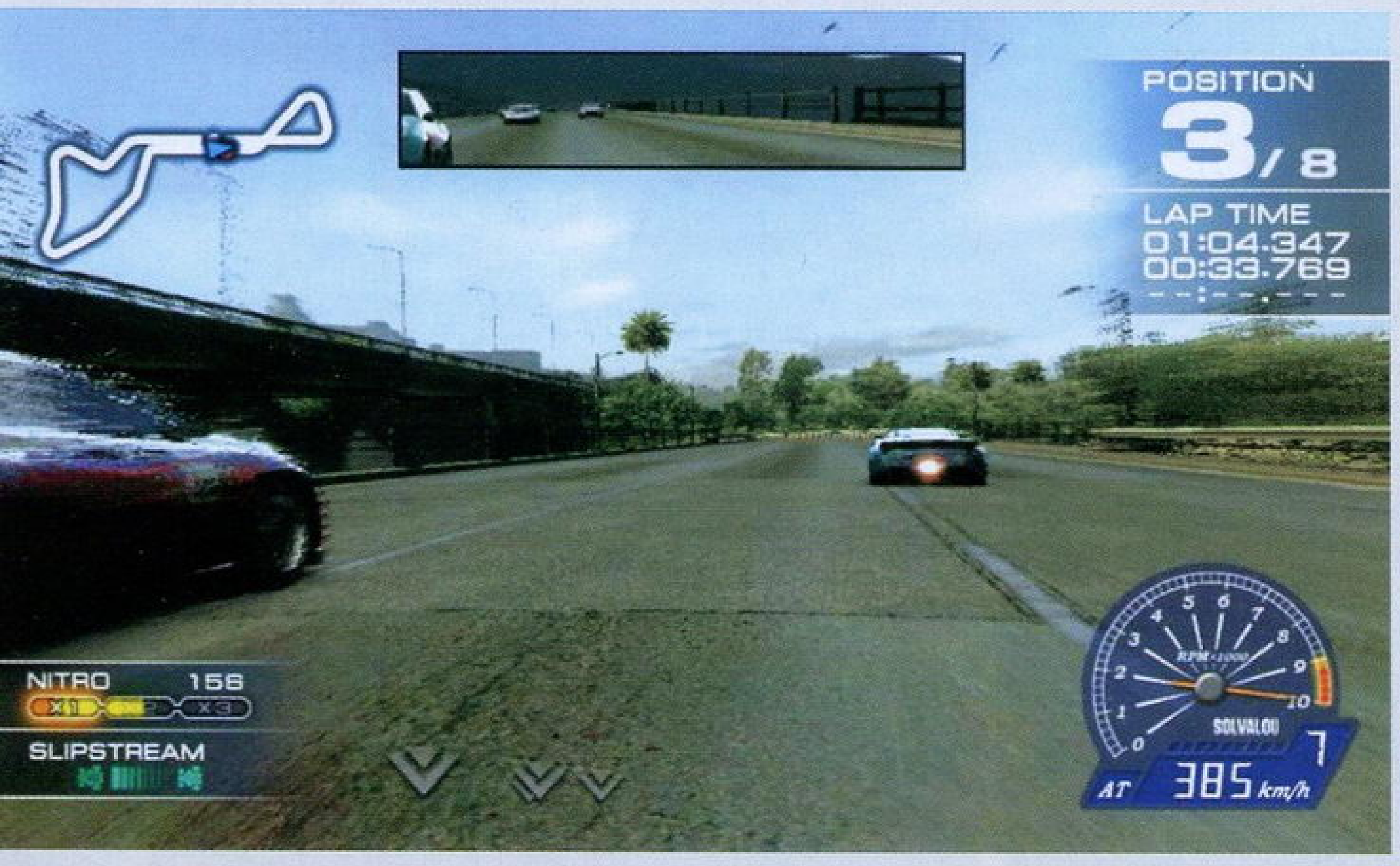
需要挣钱的山脊

如果你是按照顺序老老实实先看完前面那个表的话，一定会在“赢得各种比赛获得奖金”这里跳出个问号或是感叹号。没错，《山脊赛车7》确实加入了购买系统。老玩家一定都不会对“钱”这一概念感到陌生，因为它最早就出现在《山脊赛车3》中，然而引入到本作的“购买系统”绝不仅仅只是用来买车这么简单。除了添置爱车外，还可以购买各种强化部件，改造钟爱的赛车。

与《山脊赛车3》相同，游戏中只要玩家赢得比赛，能够根据赛程的表现获得相应的奖金(CR)。由于本作的赛程、赛事数量非常多，因此玩家并不用在初期刻意反复比赛赚钱。挣钱的另一种方式就是通过网上对战，游戏中允许创建一场网络对战的玩家设定为奖金全部归冠军所有，这样只要玩家拥有绝对的自信与技术，那么很快就只需要考虑怎么花钱了。

有熟练度的山脊

游戏中玩家除了能够赢得奖金之外，还能够获得声望以及厂商点数。在赢得一场比赛后，奖金的获得量会随着在比赛中的表现而变化，但声望以及厂商点数则不会受到任何影响。游戏中声望这一要素可以简单理解为量化了的系统隐藏要素，随着玩家声望地不断提高，当达到某一个规定数值后，游戏便会开启相应的的隐藏要素(比如声望到达500后，便能够在OPTIONS中自由挑战《铁板阵》了)。厂商点数则与RPG或动作游戏中的熟练度非常相似，本作中为玩家提供赛车、强化改装部件的厂商数量是系列最多的，而玩家只有驾驶、购买这些厂商的赛车、部件赢得比赛后才能提升厂商点数。没错，聪明的玩家听到这里应该已经猜到了，要想让厂商提供更多的赛车以及部件，相应的厂商点数就一定要达到规定值。厂商点数的最大值到达100后便算是圆满了，而奖励就是该厂会免费提供给玩家一辆能力不错的赛车。



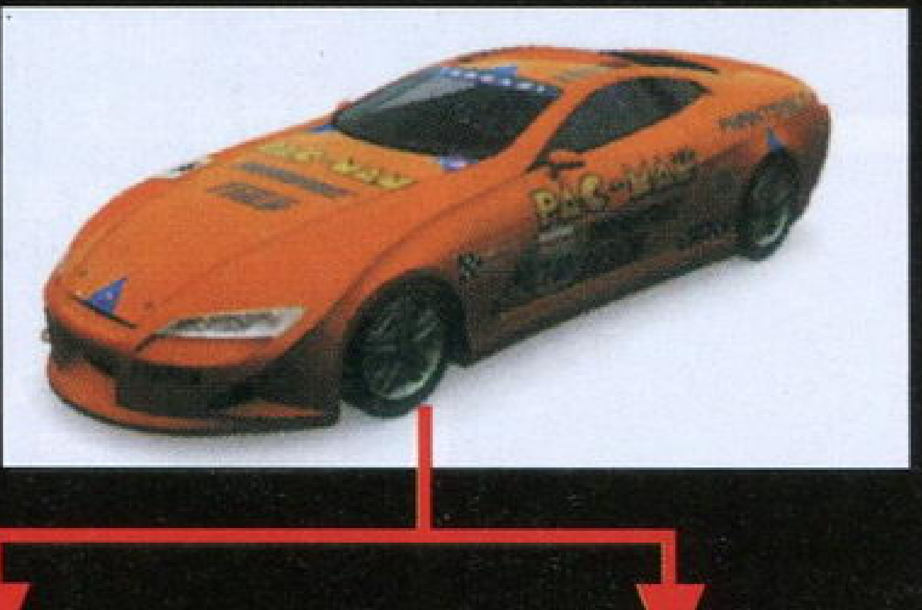
跟在别人身后的山脊

不要误会，这里讲的其实是游戏中引入的新理念。影响汽车行驶速度的一项重要因素就是空气阻力，当汽车行驶时，空气会快速掠过汽车，而由于车身形状的影响，由汽车两旁经过的空气会因为运动距离变长的缘故相对较慢地到达车尾，这时在车后方就会形成一段空气相对稀薄的区域。游戏中“SLIPSTREAM”就是将这一效果放大后形成的新系统。在行驶过程中，玩家只要与前方赛车保持一定距离，SLIPSTREAM便会发动，此时的效果就是玩家的车速会开始提升。利用这一点我们可以在不消耗氮气的情况下赶上并超过前方的赛车，而对手也会利用这点对付我们，也正因如此本作的比赛经常会出现玩家与众多对手反复超车与被超，比赛场面异常激烈。

可以改造的山脊

正如前面所说，本作可以通过购买不同厂商的部件实现对爱车的改造与强化。游戏中玩家可以通过更换赛车的外部车身以及自定义涂装颜色和贴纸实现对外观的改造。而强化主要是针对赛车的引擎、轮胎、氮气加速以及追加特殊机能。其中变化最大的就是氮气加速，与大家所熟知的3段氮气不同，本作还存在1段、2段甚至4段氮气槽，针对不同赛道特点选择氮气槽将会最有效地发动氮气喷射。除此之外，原先可以直接发动的两段喷射以及三段喷射在本作中也都需要购买后才能发动。只有当厂商点数达到最大值之后玩家才能够购买相应厂商提供的特殊机能。这些机能包括100%快速起动(Rocket Start)、氮气积蓄量上升、SLIPSTREAM效果上升等等，都是有助于玩家轻松获胜的利器。

游戏中玩家可以在购买引擎盖、尾翼以及轮圈等部件后按照自己的喜好改造爱车的外型。只要玩家拥有足够的厂商点数，那么可供购买的部件将会越来越多。除了可以改变赛车的外观之外，玩家还可以选择车身喷涂的图案以及贴纸，想要设计出只属于自己的赛车已经不再是梦。



晴天 PS3的画面的确让人感觉到了次世代所带来的视觉冲击，看着大家将编辑部大电视团团围住的壮观场面，真有过节的感觉。也许是正处于发售的初期，能够充分运用PS3强大的功能的地方并不多见，特殊的六轴感应系统也还有待完善，现在就期待更多优秀的作品在全新的平台上绽放它们的独特魅力吧。

话梅杂志&3DM-SMV plumbook.cn

RESISTANCE FALL OF MAN

©2006 Sony Computer Entertainment America Inc

▲综合来看，《抵抗》的游戏画面并没有惊艳之处，但稳定的30帧画面让游戏进行起来非常流畅。

抵抗：灭绝人类	SCEJ/Insomniac Games	FPS
PS3 RESISTANCE：FALL OF MAN	2006年11月11日	日版
1～2人	硬盘记忆	5980日元
无对应周边		

我们的结论是 这的确是一款用心之作，但玩家很可能不领情。

第一印象

Insomniac Games，这家SCE的第二方厂商以制作《瑞奇与叮当》而闻名于业界，不过这间公司为PS3的首发奉献的却不是那只黄色小猫和小机器人的组合，而将玩家们丢进枪林弹雨的战场，这不由地让人心生疑惑：Insomniac Games玩得转FPS么？

游戏的开篇是一段游戏背景故事介绍，在欧洲地图上逐渐蔓延的战火将我们扯回到了1951年，不要被这个古老的年份所迷惑，其实这是一个虚构的年代，二战并没有发生，但人类依然被战争的阴云所笼罩，一种被称为“奇美拉”的生物向全人类发动战争，在以惊人的速度摧毁前苏联之后，这群异形大军又向着西欧挺进，英美联军肩负着抵抗“奇美拉”，拯救全人类的重任，而你就是英美联军中的一员，人类保卫战就从英国的约克郡开始了……

50年代和异形战争……Insomniac Games为什么要这样设定剧情，我们无法得知，但游戏的世界观的确需要一段时间来理解，让我们试想一下这样一幕情景：你身穿着二战美军士兵的制服，手持改进型号的卡宾枪，头顶上盘旋着的是不属于这个时代认知范围的直升机，冲出战壕，四周是50年代的英伦建筑，但对面却有一群异形端枪向你射击……当你被写实风格的《使命召唤》或者是科幻风格的《光环》宠坏了的时候，你也许会和我们一样对这样的年代设定感到困惑，初上《抵抗》的战场，的确有些不知所措。

▲游戏同时还支持分屏合作玩剧情模式，看来最近很流行并肩作战。

◀ 在游戏中对抗的就是这种名为奇美拉的怪物，其实他们都是被改造的人类，在游戏中对改造过程有详细的解释。

战斗开始

由于在TGS时就已经试玩过该游戏，因此进入游戏之后，免不了有一些先入为主的印象。TGS试玩版最大的毛病就是准星的灵敏度太高，所幸的是正式版增加了调节准星灵敏度的设定，让瞄准变得稍微简单了一些——之所以说是“稍微”，是因为相对于其他专门针对家用主机开发的FPS游戏来说，《抵抗》的瞄准系统还是显得不够体帖——准星实在是太小了，而敌人的移动速度之快，AI之高也让人始料未及——我们可以这么看，如果瞄准能变得再容易一些，那么敌人高速移动和高智商会让游戏更加刺激好玩，但问题在于你往往需要一通扫射，“数十发子弹消灭一个敌人”，这种逼你浪费弹药的作法实在有些匪夷所思。

与现在许多同类型游戏都采用“模糊HP系统”所不同的是，《抵抗》依然将你的HP明码标价放在屏幕下方，时时刻刻提醒你距离生命的尽头还有多远。尽管在二关，主角被改造之后（没错，又是改造人，老美就喜欢这调调）获得了回复部分HP的能力，但这与敌人的“弹幕”相比依然是杯水车薪。

在本期的黄金眼中，我提到“我们又一次玩到了这种可以看到“子弹横飞”的FPS”，其实早在《毁灭战士》的时代，的确是经常看到一大坨子弹飞来飞去的情景的，看样子也许《抵抗》的制作者是早期FPS游戏的忠实玩家：当你在游戏中躲在墙后往外看时，会看到异形战士们用各种武器射过来的子弹们从旁边呼啸而过——这既是一种新的视觉体验，又不可避免地让人置疑这款游戏的制作理念，就好像是前面我们提到的故事背景设定那样，你似乎看到游戏制作人不断地在“真实”与“虚构”的制作方向间左右摇摆，这种感觉在游戏最初的几个小时里尤为深刻。

▲游戏中对于机械的描绘是一个亮点，看得出Insomniac Games对于设计这种超前的机械有深厚的功底，更为重要的是，这些机械设定的每一个小细节都忠实地还原到了游戏当中，绝无缩水。

▲游戏的主角美国陆军下士内森·海尔，虽然其貌不扬的大英雄历来都是美国人的主旋律，但在游戏中只能看到这张毫无特色的苦瓜脸的确让人郁闷。

总结陈词

也许看到这里，你会对《抵抗》很失望，因为我们几乎没有说过它的一句好话，但我们要告诉你，其实不尽然！FPS作为一个相当成熟的游戏类型，Insomniac Games作为一个拥有12年游戏开发经验的美国游戏公司，要为PS3开发一款能代表PS3首发游戏水准的FPS根本就不是一件难事，只是因为游戏实在是太中规中矩了，以至于你在游戏的过程中可能会忘掉“我是在玩PS3游戏”（当然，开枪时没有震动这是无法改变的），这显然不是任何人想要的结果。玩家对于新主机的期望说到底还是要折射到对应的游戏软件上，初次尝试FPS这种游戏类型的玩家或者对FPS有成见的玩家不会觉得《抵抗》能让他们感到兴奋，而FPS爱好者们也不会觉得《抵抗》有多好或者多差——“没感觉”就是《抵抗》给人的最大感觉，也许对于Insomniac Games来说，《抵抗》是他们的一款用心之作，但玩家很可能不领情。

十六夜 也许是TGS上每天看呀看呀的早已经习惯了，当我们的PS3被抱回来之后确实并没有什么感觉，或者说次时代离自己还有一段距离……不过看着自己手里的《山脊赛车7》，突然意识到从“4”到“7”，自己其实正在见证着一个时代的发展与变迁，由衷地希望未来还能属于我们这些人。

诺梅杂志&3DM-SMV

文 邪魔天使　美编 菲菲

MOBILE SUIT GUNDAM Target in Sight

机动战士高达 锁定目标	NBGI	STG
PS3		
机动战士ガンダム ターゲット イン サイト	2006年11月11日	日版
1～2人	151KB	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

当笔者拿到这款PS3首发游戏进入游戏时，顿时感觉在TGS上这款游戏其实就已经完成了，TGS是啥感觉，玩到实际游戏后还是啥感觉。游戏的操作真的不敢恭维，除了机体做得很细致、场景破坏做得还算逼真外，其他的就没什么让人眼前一亮的惊喜了。也许是我们的眼光现在变得越来越挑剔了，也许是因为这还是PS3的初期游戏，的确有很多不成熟的地方，但笔者在此还是奉劝一句，如果你不是高达的死忠，那这款游戏可以排除在购买名单之列了。

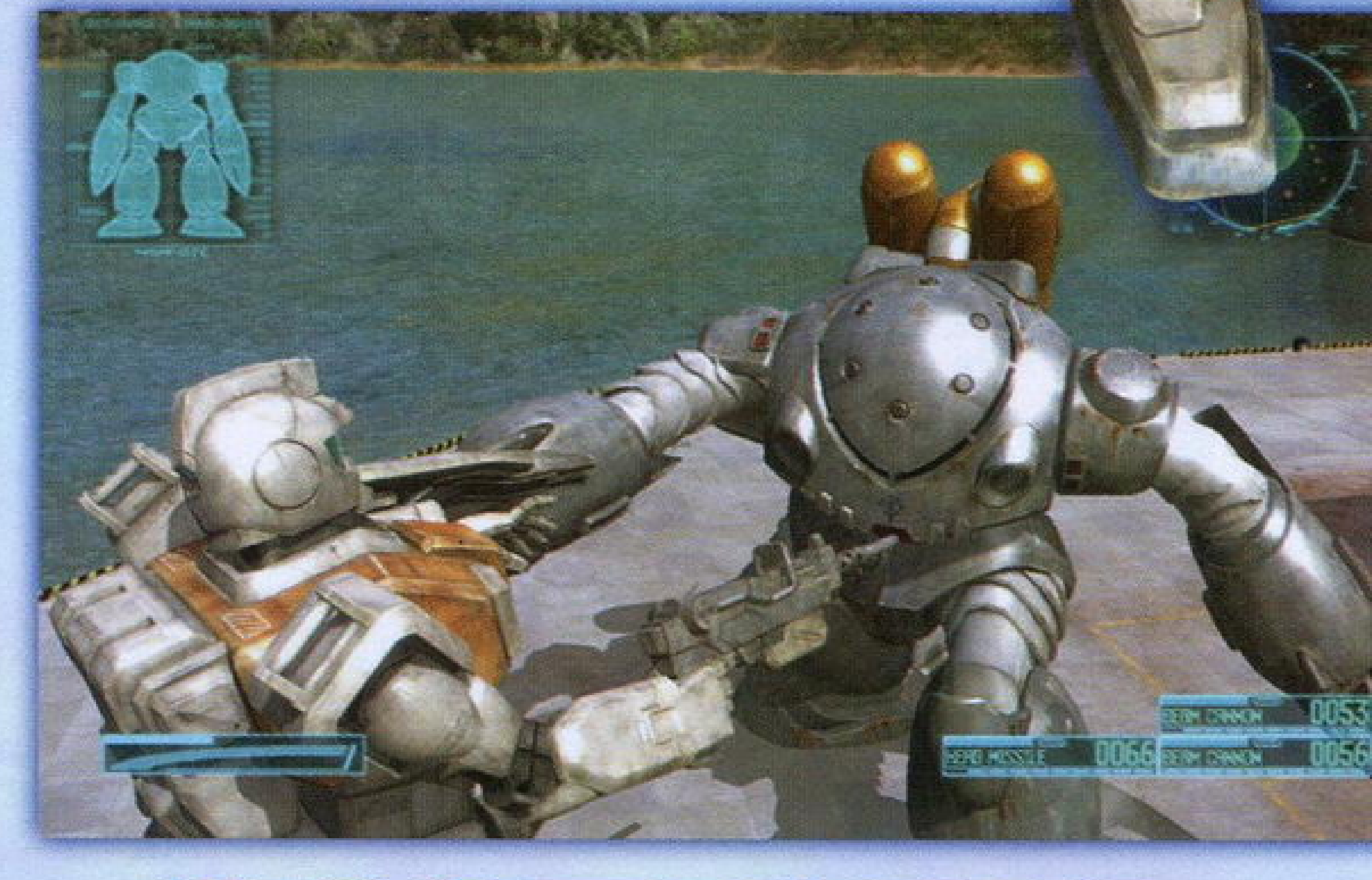
© 创通エージェンシー・サンライズ

游戏亮点——机体与场景破坏

在游戏发售前制作人就一再强调本作在画面上有所追求，而特别强调的就是机体与场景破坏。事实上他们的确做到了，可以说迄今为止的任何一款高达射击游戏在机体的旧化、烟尘以及场景破都没有本作强。看得出游戏走的是真实路线，当镜头拉近时我们可以看到机体上那磨掉的油漆下露出的底色，长年作战留下的划痕以及污渍，不要小瞧了这些细节，它仿佛让人感到自己真的就置身于那硝烟弥漫的战场，这些机体就像是真实存在一般。在场景方面，其实游戏的背景做得还是很简单的，帖图也并不是那么细，笔者认为这有些对不起PS3的机能。(汗)但那些可破坏的建筑物在破坏时做得还是挺不错的，熟悉高达游戏的玩家可能知道，以前建筑物破坏就是火光一闪整个建筑物垂直倒塌，而本作中在遭到不同打击时，建筑物的破坏效果是不一样的，爆炸效果也会随着攻击方式的不同有所变化。

机体以及机体改造

作为一款高达射击游戏，机体的种类以及改造这些都是吸引玩家的东西。一款高达游戏的机体丰富程度，很大程度上对高达FANS有直接的影响。而作为以高达系列人气最高的0079为背景的本作在机体丰富程度上来讲是合格的，陆战型、泛用型、水中型，游戏中我们可以看到一年战争中连邦与吉翁的诸多知名机体，而对这些机体玩家还可以自行进行改造。游戏中完成某关就会得到相应的点数，利用这些点数就可以对机体进行修改、强化，即使是同一机体也可以将其强化到能应付各种情况的战斗。



双屏的对战

本作除了单人模式外还准备了对战模式，对战模式采用的是左右分屏，双方可以自由选择机体。但对于PS3这款次世代主机而言想必玩家更多地想进行网络对战，而这种分屏对战的方式似乎已经跟不上时代了。

当我们面对次世代

也许说这话还为时尚早，这毕竟是初期的游戏，将来如何发展还不得而知。但笔者觉得在面对次世代主机时，日本厂商已经显示出了其技术力相对比较薄弱的现象。众所周知，欧美厂商的技术力都是非常好的，拿同一时期的游戏比，也许在人设上东西方存在着一定差异，但在游戏的场景制作以及气氛烘托方面欧美厂商的优势存在着普遍性，而日本厂商方面精于此道的厂商数量并不是很多，水平参差不齐。PS3的机能是强大的，是次世代主机中最强的，但正因为如此，技术力的跟进是一个刻不容缓的问题。

总的来说，本作是一款并不让人满意的游戏，就手感而言甚至比不上PSP版的《圣战》，更不要和PS2的《一年战争》比了，但相信在厂商适应了PS3的高端机能后还是能做出优秀的游戏的吧，但愿。

卡伦 好久都没看到编辑部这么多人挤在一起翘首以待的情景了。PS2问世时，身为穷学生的我只能借助游戏杂志上的介绍来满足自己的渴求，而现在竟然能成为中国最早一批看到PS3的人，真是有种沧海桑田的感觉。不过PS3给我的第一印象只能说是一般，谁都知道，软件才是主机大战的关键所在。PS3嘛，只不过是个载体而已。

文 纱迦 美编 NINA

GENJI 神威奏乱

《源氏 神威奏乱》在日版PS3的首发游戏中，评价仅次于《山脊赛车7》和《抵抗：灭绝人类》。听起来似乎不错？但我不得不提醒你的是，日版PS3首发只有5个游戏。搭上次世代的便车之后，游戏顺理成章地有了明显的进步，但这点进步还远远不能令早在一年前就已见识过X360的玩家满意。接下来我们会根据玩家关注的焦点，以FAQ的形式对这款游戏进行全方位的解析，保证让你看过之后便能记住它。

源氏 神威奏乱	SCEJ/Game Republic		ACT
PS3	GENJI 神威奏乱	2006年11月11日	日版
	1人	硬盘记忆	5980日元
	无对应周边		

PS3上的樱花之舞！

PS3所带来的

Q：首先问一下大家最关心的问题，游戏的画面如何？

A：由于平台变成了PS3，游戏支持720P和7.1声道，故进步是明显的。本作同屏显示的敌人数量也有明显提升，像一之谷大战和坛之浦海战中，画面中不但有十多名敌人围着玩家，背景中还有千军万马在交战，令我们深深领教了次世代的威力。另外游戏对于建筑物、人物服饰等细节的描绘非常细致，背景配色、阴影效果、自然景物等宏观部分也依然保持了浓浓的日式风格。虽然谈不上画面惊人，但同样能带给玩家美的享受。当然开机前记得找台好电视。

Q：从影片中似乎看到游戏的画面素质参差不齐？

A：如果除去CG不算，游戏中有着3个级别的画面效果。剧情过场的画面最差，发动神威后的游戏画面则非常漂亮，正常游戏的画面效果则介于剧情过场和神威画面之间。

Q：是否支持网络对战？

A：本作并不支持网络对战，而正常游戏也只支持1人进行游戏。不过本作可以通过网络下载一些特别服务，就在日版PS3发售的当天，我们便可以用PS3连上官网下载一个18M的补丁，下载之后在游戏中就会增加新的服装。日后游戏会推出更多的下载内容，而这些下载内容是完全免费的。

■这便是下载所得的服装，每人都有一件。

■由于敌人增加了不少，初玩时经常GAME OVER。

三大新增系统

Q：新增的武器强化系统是怎样的？

A：其实这不是什么新点子。游戏中打倒敌人就能获得一定数量的魔瘴钢，利用魔瘴钢可以加强武器的攻击力。而玩家如果打出高连击的话，可以令获得的魔瘴钢数量翻倍。在"《鬼泣》系列"中就有类似的系统。另外本作取消了前作的合成系统。

Q：本作的每把武器都有不同的招式吗？

A：没错。本作的武器数量大幅削减，不过每把武器的用处都不一样。玩家最多可以装备两把武器，在游戏中可以按L2键迅速切换。

Q：即时换人系统似乎怪怪的，对游戏节奏似乎有影响。

A：十字键的4个方向分别对应4名角色，只要玩家站在地面上且未处于受创硬直状态中就可以更换。从实际情况来看即时换人并不影响游戏节奏，但要想开发出利用即时换人而形成的多人连续技比较困难。

新角色极速点评

Q：静御前用起来怎么样？

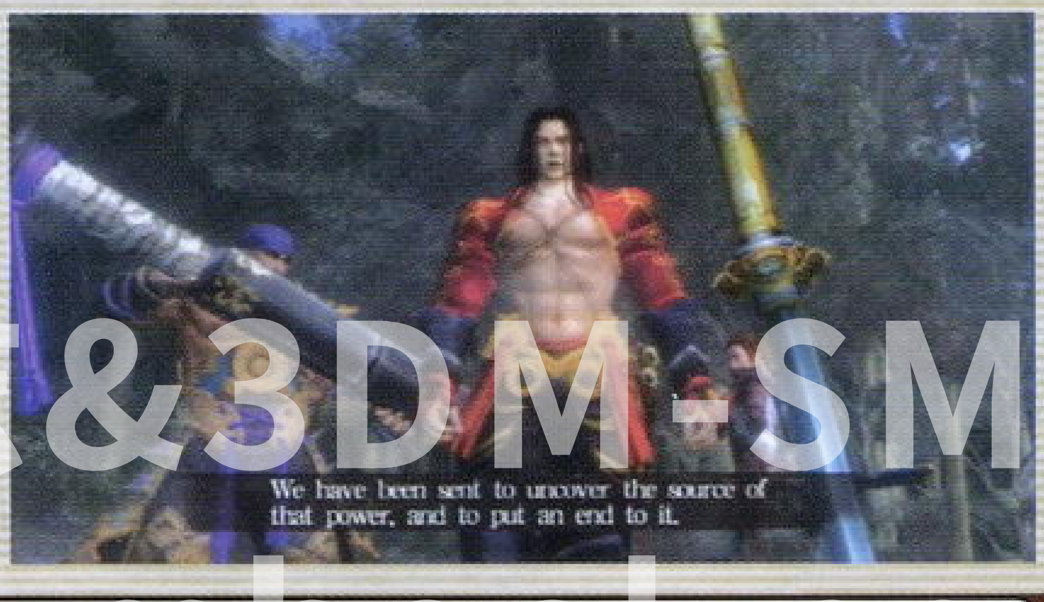
A：感觉很一般。她的招式虽然以大范围横扫为主，还有不错的空中技，但动作明显偏慢，而且体力和攻击力都比较弱。不过正因为她的攻击力弱，所以可以用来在神威中狂赚魔瘴钢。

Q：在以前的"前线狙击"中曾经说过，本作还有第4名角色，这家伙是谁？

A：此人便是前作中的最终BOSS：平景清。不过这一次他被武尊附体，成了义经的同伴，一起打倒使用魔瘴钢的平氏。武尊的特色在于有一条奥义槽，奥义槽会自动增加，加满之后就可以按○键放出冲击波，不同的武器有不同的冲击波。

Q：义经和弁庆的动作有没有变化？

A：因为加入了根据武器改变的招式的系统，所以这两位的动作增加了很多。本作增加了○键、R1+△键的两个新动作，每个角色的每把武器都有所不同。义经装备毗沙门天时输入R1+△键可以使出《街霸II》中"警察"的"冲电"，冈本吉起真不愧是Capocm资深人士。



&3DM-SMV

多边形 从E305开始，我可以说是一路看着PS3从公布到最终发售，并且是有幸第一批玩到PS3的中国人，无论是作为一个游戏编辑还是游戏玩家，能够经历这样次世代的变革无疑是一种幸福。对于PS3来说，能在这个时候发售本身就是了不起的事情了，我惟一所期盼的就是在她上面能玩到我所喜欢的游戏，作为一个游戏迷，别无他求。

神威系统大改革

Q：这一代的神威如何？

A：本作的神威变化非常大。一代中的神威，其实就是可以发动有按键提示的心眼，而二代中的神威则是主动向敌人展开攻击，从这一点来说倒是和《新鬼武者》里用鬼战术开始的连续一闪比较像。

Q：详细说明一下吧。

A：按L1键发动神威之后，玩家对在场的每一个敌人都有一次斩杀机会。此时画面上会出现多个按键提示，按下其中任意一个即可展开杀戮。每个按键对应的动作不一样，其攻击的威力也不一样，到后期指令会出现连按等的变化。

Q：在实战中神威的作用大吗？

A：非常大！一次神威就可以做到完全清场。而且神威中输入指令的难度非常低，判定比一代的神威要宽松很多，我们有足够多的时间去输入指令。在BOSS战中神威的作用也极大，基本上一直打到后期才会感觉有些难度。不过这样一来也丧失了不少乐趣，旁观的小编们都说这像音乐游戏。

Q：听说本作中的敌人也会发动神威？

A：对。敌人发动神威后也有按键提示，不过输入成功之后就变成闪躲敌人的攻击了。完全闪避成功之后，可以给敌人重创。

一个全新的游戏

Q：本作和前作，也就是一代比，哪个更好？

A：拿来和一代比有些不合适，因为本作的感觉和一代完全不同。前作的感觉和《鬼武者》比较类似，而本作则是强调以寡敌众的感觉。如果硬要比较的话，个人更倾向于一代，因为走以寡敌众路线的游戏如今已经非常多了。

Q：这么说起来似乎有些像《无双》？

A：说是《无双》也不尽然，因为《无双》中虽然是一骑当千，但玩家控制的角色都有很强力的招式，所以打起来比较轻松。而本作同屏出现的敌人数量虽不及《无双》多，但玩家控制的角色没有太夸张的招式，而敌人的攻击意识也并未下降，因此打起来比较累。个人感觉和《新鬼武者》有些接近。

Q：说到《新鬼武者》，就想到了“连续一闪”，本作有类似的设定吗？

A：一代中有着与《鬼武者》一闪非常相似的心眼，本作也依然保留了这个设定，发动条件同样是在敌人攻击的一瞬间按□键。但本作的心眼被大幅弱化，除了判定更加严格之外，心眼的威力也有明显

■静御前的神威动作非常华丽。

下降。到后期用静御前、义经发动心眼连一个高级足轻都搞不定。而且本作的敌人太多了，往往一个场景要连续消灭二三十人才能前进，用心眼的话清场速度太慢。本作的正确战术是以普通技击杂兵、以神威击大将，心眼的投入与回报不成正比。

Q：那你觉得这个改动是否满意？

A：就个人而言感觉对一代的设定感觉更好，毕竟本人对一闪及其类似的系统都是相当投入的。但是一闪、心眼这样的系统比较核心向，所以将其弱化对于初学者来说也许是一件好事。

赶工导致问题多多

Q：说说本作的最大问题。

A：绝对是视角问题。大概是为了强调PS3的机能，游戏中的视角很平，这样我们可以看到很远的地方。不过玩过3D动作游戏的玩家一定知道，这样的视角其实是非常不利于游戏的。但本作没有调节视角的功能，对于这样一个令人不爽的视角我们没有办法。本作的敌人非常多，由于视角不能调节，躲在远处的弓兵以及会突进攻击的敌人成了玩家最大的敌人，很多时候都是莫名其妙地挨打。

Q：除此之外还有什么问题吗？

A：游戏节奏也略有问题。一开始的平安京居然可以用掉玩家两个小时，而之后真正精彩的一之谷大战和坛之浦海战倒是很快就结束了，感觉游戏赶工的痕迹比较明显，给人意犹未尽的感觉。当然本作的内容充实度还是令人满意的，比起一代来说丰富了不少。

Q：振动功能的取消是否影响手感？

A：从实际中来看还好。不过比较搞笑的是寻找雏石。玩过前作的玩家一定知道，前作中寻找雏石的方法是依照手柄的振动，振得越厉害就表明离雏石的位置越近。不过现在PS3的手柄取消了振动功能，这一设定当然也被取消了，真是一个讽刺。幸好游戏中还可以根据天钢石的亮度来判断，不然可真是大海捞针了。

作为PS3首发游戏，本作只能算是合格。虽然游戏的画面不错，但是和X360上欧美公司出品的大作比起来，本作的画面没有任何优势。游戏中偶尔还会出现跳帧、拖慢的现象，处处可见的“雾化”效果也令人颇为不解，备受玩家诟病的视点问题就不用多说了。进入次世代后，日本厂商在技术方面的落后已经暴露无遗，目前除了Capcom还没有谁能够在次世代大考中交出令人满意的答卷。当我们玩着《源氏 神威奏乱》时，不难想像大部分日本厂商面对次世代的心态：你已经来了，但我还没有准备好。

泰坦 因为现在游戏不多，俺对PS3感触也不多，主要印象是机器太大、手柄太轻、浏览网页太慢、功能太杂……呵呵，首发游戏的画面也暂时还没什么惊喜的表现，期待未来的游戏（太多了，就不一一点名了）。俺倒是觉得PS3的启动画面和智能化的Crossbar用户界面做得挺漂亮，另外幻灯片浏览图片绝赞。

游戏机实用技术 TV GAME
总第166期 TV GAME半月刊
2006年12月C 增刊

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

12C增刊
COVER STAFF

封面用图：PS3
设计总监／封面设计:Jason

©2006 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

CONTENTS Part 1

游戏情报站

港台行货PS3全球同步发售 ---- 16
PS3上市在即，索尼宣传活动在台全面展开 16
全球首座EA娱乐中心香港开张 ---- 17
《死或生》制作人因性骚扰遭处分 ---- 19

前线狙击

光环3 ---- 32
召唤之夜4 ---- 34
.hack//G.U. Vol.3 漫步之速 ---- 38
如龙2 ---- 40
光明之风 ---- 42
SIMOUN 异蔷薇战争 ---- 43

研究中心

风雨传说 ---- 92
皇牌空战X 诡影苍穹 ---- 94

攻略透解

特快专递

极品飞车 卡本峡谷 ---- 70
舞-乙HiME 少女舞斗史！！ 73
使命召唤3 ---- 74
精英应援团 ---- 76

游戏立方

多边共享区 ---- 56
问题小卖部 ---- 60
掌机动态扫描 ---- 62
模型地带 ---- 63
高清平板的相关知识与选购[上篇] ---- 64
绘梦人 ---- 66
邪魔院 ---- 68

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.售价 11.对应的额外周边/备注信息 12.推荐玩家年龄

许梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏机 实用技术 TV GAME

CONTENTS Part 2

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负一投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权一对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总 顾 问：李子奇
社长/总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
执行主编：郑 翔

责任编辑：王 梓 杨 晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方

编委：陈 华 马 岚 黄毅华 茹浩潮 刘志浩 罗质彬 杨方强 辜佳俊 李 澍

主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组 版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印 刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订 阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年12月23日
定 价：人民币9.80元

固定栏目

排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	26
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	28
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	44
火热秘技	最快速、最实用的秘技火热呈上	69
新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	91
绯色蝶页	欢迎来到游戏美少女的世界	96
游戏动漫园	游戏与动漫的互动	98
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	100
读编往来	读者与编辑的轻松交流	103
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	106
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	108
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	110
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	112

游戏光环 Gamehal DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 游戏光环 Gamehal 影·像·收·录 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

风雨传说	92
股票交易师 瞬	47
精英应援团	29 76
龙樱 DS（暂名）	46
涅吉！？超麻帆良大战	69
胜利十一人DS	30
星之卡比 多洛奇团登场！	30

PS2

.hack//G.U. Vol.3 漫步之速	38
SIMOUN 异蔷薇战争	43
传颂之物 逝者的摇篮曲	82
光明之风	42
荒野兵器5	46
极品飞车 卡本峡谷	29 70
吉他英雄2	29
魔法老师 第1课时 小孩子老师是魔法使！	69
如龙2	40
史上最强弟子兼一 激斗！ 诸神黄昏八拳豪	44
舞-乙HiME 少女舞斗史！！	30 73
学园坏小子	69
召唤之夜4	34

PS3

GT赛车HD	光盘
彩虹六号 维加斯	光盘
抵抗：灭绝人类	10 29
黑暗领域	44
机动战士高达 锁定目标	11 30
荣誉勋章 空降兵	光盘
山脊赛车7	8 28
源氏 神威奏乱	12 30
中途岛海战	45

PSP

LUMINES II	28
横行霸道 罪都故事	29
皇牌空战X 诡影苍穹	94
魔界战记 携带版	47
世界传说 光明神话	45
思考 紧急出口	69
太阁立志传V	69
亚斯特尼西雅物语	69
伊苏 纳比斯汀的方舟 特别版	46
战火兄弟连 登陆日	45

X360

彩虹六号 维加斯	光盘
分裂细胞 双重特工	光盘
光环3	32
黑暗领域	44
极品飞车 卡本峡谷	29 70 光盘
荣誉勋章 空降兵	光盘
使命召唤3	28 74
战争机器	28 78 光盘
中途岛海战	45

收藏者：

收藏日期：

话梅糖&3DM-SMV www.plumbook.cn

游戏情报站 GAME NEWS STATION

新闻 NEWS
综述 SUMMARIZATION
评论 CRITICISM

栏目主持 星夜

港台行货PS3全球同步发售，《源氏 神威奏乱》将推出中文版！

特报 60GB版本将于11月17日发售，20GB版本将于12月推出，首发游戏共4款

▲安田哲彦手捧5公斤重的PS3，将其放回桌上后说了一句："真重！"

11月1日下午1:30，SCEH在台湾召开记者招待会，正式公布了PS3台湾版的消息。SCE亚洲事业统括本部长安田哲彦宣布，台湾版60GB版本PS3(型号为CECHA07)将于11月17日与美国同步发售，建议零售价为17980新台币(约人民币4495元)；型号为CECHB07的20GB版本将于12月上市，建议零售价为14980新台币(约人民币3745元)。安田哲彦表示，希望PS3在台湾能够达到100万人的普及率。

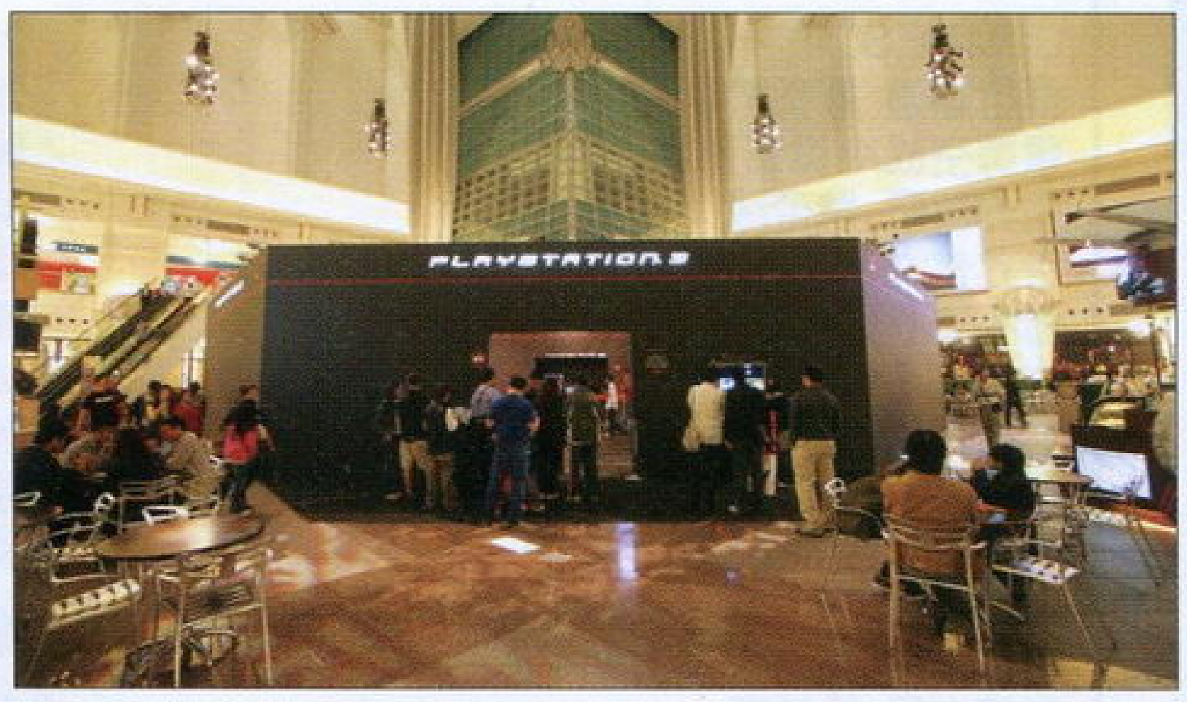
台湾版PS3首发游戏共有4款，其中最受关注的当数中文版的《源氏 神威奏乱》，另外三款游戏分别是：《山脊赛车7》(台译：《实感赛车7》)、《机动战士高达 目标锁定》(台译：《机动战士钢弹 目标锁定》)以及《麻雀格斗俱乐部》。台湾版PS3的商品套装中包含的内容有：主机、手柄、电源线、AV线、USB线、网线、说明书，主机和原装配件均可享受一年的免费维修服务。

11月17日当天，台湾版PS3将可以立即上网。由于系统软件还不够完善，目前主机和网络服务都不支持中文界面，不过今后将会通过系统软件更新的方式提供中文界面。初期提供的网络服务有：游戏内容下载、游戏对战、网络社区聊天和浏览中文网页等功能，今后还会加入音乐、电影下载等娱乐内容，游戏对战需要付费，具体细节未定。

为了让台湾玩家感受PS3的魅力，SCEH在11月11～12日期间于台北101购物中心4楼举办了"PLAYSTATION3超越玩乐同步体验会"，提供了PS3游戏试玩和功能体验，并设置了PS3小剧院。而首批限量订购活动于11月12日开始展开，SCEH将推出"PS3限量组合"，其中包括了两款游戏。玩家只要在官方指定的零售渠道订购该套装，就可以获赠PS3限量风衣1件以及体验会邀请卡一张。台湾版PS3的首卖会将于11月17日在台北西门町索

尼专卖店举办。

SCEH紧接着于11月2日在香港召开记者招待会，公布了香港版PS3的发售信息。港版60GB版本PS3售价为3780港币，也将于11月17日上市，20GB版本售价为3180港币，将于12月发售。



■"PS3超越玩乐同步体验会"活动现场。

PS3上市在即，索尼宣传活动在台全面展开

特报 "PS3超越玩乐同步体验会"及台湾PS3首卖会详情报道

11月11日，PS3在日本上市的同一天，香港SCEH在台北101购物中心4楼正式举办了"PS3超越玩乐同步体验会"。此次活动的第一天是PS3首批订购活动，只有通过特定零售商订购PS3并获得邀请函的玩家才能参加。索尼还请到了知名艺人MAKIYO和黑人来到现场造势。

本次活动展出了23台PS3试玩机，这是SCEH第一次在台湾展出PS3实机，不过这些主机并非最终零售版的PS3，而是测试用的原型机。现场展出的可试玩游戏包括《山脊赛车7》、《GT赛车HD》、《机动战士高达：目标锁定》等游戏，并演示了PS3的多媒体播放功能。此次活动的第二天为面向普通民众开放，除了PS3软硬件外，也展出了粉红色的新型号PSP。

由于首批台版PS3早已被订购一空，其他想要买到PS3的台湾玩家只能在11月17日的首卖活动中才有机会得到。SCEH为将于11月17日在台北西门町索尼专卖店的PS3首卖会准备了150台PS3，届时安田哲彦将会把台湾第一台PS3亲手递给玩家。想要参加首卖会的玩家需要在11月16日下午5点到现场领取号码牌。活动当天购买PS3限量组合的玩家将会获赠首卖纪念特典，其内容包括：PS3主机发售纪念POLO衫、HDMI线、SonyStyle纪念保温杯。

www.plumbook.cn

全球首座EA娱乐中心香港开张，多款港台版PS3游戏公开

特报 “EA Experience”开幕体验活动召开，多款一线大作全面登场

▲EA Experience内部设计概念图。

EA宣布将于11月开始在台湾和香港推出多款PS3大作，首批作品是将于11月推出的《极品飞车：卡本峡谷》(台译：《极速快感：玩命山道》)、《泰格·伍兹的PGA巡回赛07》(台译：《老虎伍兹07》)，其售价为1590新台币。紧接着是将于12月推出的《拳击之夜3》(台译：《暗黑格斗3》)以及将于明年3月下旬推出的《纽约街头教父：偶像》和《NBA街头篮球4》(台译：《NBA街头斗牛4：主场传说》)、《火爆狂飚5》(台译：《横冲直撞5》)等8～10款游戏。

为了让玩家感受其新作，EA于11月9日在香港太平山凌霄阁举办了“EA Experience”娱乐中心体验会。“EA Experience”是EA建造的综合娱乐中心，也是EA的全球首座娱乐中心，设置了热门游戏体验区、形象商品销售区等。本次体验会EA邀请了亚太区众多媒体参加，EA亚洲区总裁Jon Niermann也莅临现场致词。现场还邀请了EA众多知名游戏制作人，以及日裔美籍女歌手Melody，国内歌手Isabelle等EA游戏代言人出席。现场展出的游戏包括《孤岛危机》、《战地2142》、《FIFA 07》等大作，共准备了75台试玩机，可惜并没有PS3游戏的试玩提供。

■设计独特的EA Experience会场内部。

《上古卷轴IV》开发商新作公开

软件 “虚幻引擎3”打造！Bethesda开发《侠盗战士》

▲这种「第一人称视点」的瞄准方式正变得越来越流行。

《上古卷轴IV》的开发商Bethesda近日宣布，将会在PS3、X360和PC上推出一款名为《侠盗战士》(Rogue Warrior)的FPS新作。这款游戏由Bethesda与Zombie制作室合作开发，采用了“虚幻引擎3”的技术，从去年11月就开始投入制作，预计将于明年秋季发售。

《侠盗战士》的主角名为Dick Marcinko，他原本是一个吊儿郎当的男人，每天在酒精和女人堆中度过。由于某种原因，Marcinko竟然加入了美国海军的海豹突击队，成为了反恐第一部队——第六队的成员。Marcinko与队友通过潜水艇进入了朝鲜半岛，在其进入朝鲜边境时，朝鲜突然对韩国发动了攻击，第六队陷入了危险的战场。

《侠盗战士》是一款FPS游戏，不过在游戏过程中可以像《上古卷轴IV》一样在第一和第三人称视点间切换。本作最大的特点就是游戏实际画面中没有任何菜单。游戏的自由度很高，玩家可以自己决定游戏的方式。例如可以在不杀死敌人的情况下以秘密行动的方式过关，也可以设置圈套剿灭敌人。由于采用了“虚幻引擎3”的数据流技术，以智能加载的方式读取庞大的场景数据，因此虽然本作的场景规模极大，但在各个地区间的移动所需的读盘时间很短。并且游戏过程中可以随时存档。本作中的载具也采用了局部损坏系统，射击载具的不同位置会有不同的效果。任务以组队的方式进行，玩家可以按键向队友发布指令。

本作十分重视多人游戏，所有任务都可以通过四人合作完成，并且多人游戏可以随时加入或退出。紧密合作是完成任务的关键，在一人死去的情况下，队友可以将其救活。而在对战模式中，也准备了超过10种游戏类型，可以24人对战。

多款新颜色PSP/PS2及周边公开

硬件 新款式登场！PSP及PS2日本刮起粉红风暴

不久前SCEE宣布将于欧洲推出粉红色的PSP和PS2，最近SCEJ方面也宣布将于11月22日开始在日本推出PSP和PS2的粉红色版本，并在其后陆续推出其他颜色的全新款式。

11月22日日本将会推出一款粉红色的普通版PSP(PSP-1000PK)，其售价为20790日元。同日推出的还有两款新颜色的PS2，分别是丝缎银的SCPH-77000 SS型号以及粉红色的SCPH-77000 PK，售价各为1.6万日元。索尼曾于去年11月限量推出丝缎银版本，此次是作为大规模量产的版本推出。

12月14日，索尼将推出银色的PSP(PSP-1000SV)，12月21日还将推出金属蓝版本的PSP。并且随着粉红色PSP的发售，索尼将与时尚服饰品牌Samantha Thavasa合作，推出多款相应周边。这些周边由于采用了高级的面料，因此售价不菲，目前公开的有售价8925日元的主机腕绳、售价15759日元的主机包、售价26250日元的手提包。这些产品可以在Samantha Thavasa的网络商店或旗舰店买到。

梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

画面惊人！《全能战车2》PSP版公布

软件 世嘉超火爆战车游戏系列登陆PSP

《全能战车》原本是为X360贴身打造的一个赛车游戏系列，后来世嘉又决定在PS3上推出续作。《全能战车2》是美版PS3的首发游戏，而在发售之前，世嘉宣布该作也将会在PSP上推出。

PSP版《全能战车2：战线》由加拿大范库弗的Deep Fried Entertainment公司开发，作为一款赛车游戏，本作有着十分惊人的画面。《全能战车2》强调破坏一切的爽快感，而这种对物理运算能力有着很高要求的系统也在PSP版中得到了保留。在本作中，玩家可以用搭载在汽车上的各种武器轰炸敌人，环境和汽车的破坏效果都非常出色。游戏共有15大舞台，分为56场比赛，可以选择的汽车有15种。本作还将对应PSP的无线联机对战功能，包括有竞速、竞技场死亡竞赛等模式。家用机版中的时间倒流系统也得以保留，玩家可以在危急情况下将时间倒流。

NDSL日本销量突破550万！

特报 Enterbrain发布10月份日本游戏市场数据

11月7日，《FAMI通》的出版商Enterbrain发布了2006年10月日本游戏市场的软硬件统计资料。资料显示，10月份，NDSL在日本的销量高达85.7万台。从3月份发售至今，NDSL在日本已经创造了550万台的销售佳绩，以压倒性的优势超越了以往的所有主机。软件销量方面，10月份仍然是NDS的天下，排名前10的游戏中，NDS游戏占了6款。最畅销的《口袋妖怪 钻石·珍珠》已经打破了《新超级马里奥兄弟》发售5周时销量179.7万套的记录，成为卖得最快的NDS游戏。

10月日本游戏销量榜

排名	游戏名	平台	销量
1	口袋妖怪 钻石·珍珠	NDS	2752246
2	龙珠Z 电光石火！NEO	NDS	373819
3	成人常识力锻炼DS	NDS	205733
4	汉检DS	NDS	196842
5	最终幻想V Advance	GBA	193967
6	新超级马里奥兄弟	NDS	193180
7	大众网球	PS2	148244
8	锻炼大脑的成人DS训练	NDS	136764
9	.hack//G.U. Vol.2 思念之声	PS2	129303
10	最终幻想III	NDS	106549

新闻短波

X360《WEX》登场

11月11～12日期间，KONAMI在日本大阪举办的“2006日本游戏节”上展出了X360版《胜利十一人X》的试玩版，本作将会大幅强化网络对战性能，设置了多种网络排名。本作将于12月14日发售。

《失落的星球》亚洲英文版

《失落的星球》由EA在亚洲地区（不含日本）代理发行，之前曾计划在1月12日推出亚洲日文版，不过因为连线问题，目前已经决定改为亚洲英文版。该版本将会拥有比日文版更多的地图，并且订购的玩家还将获赠设定资料集。本作制作人稻船敬二表示，《失落的星球》将会成为Capcom网络游戏的集大成之作。

新款 Wii

任天堂发言人近日透露，将于2007年推出一款具备DVD播放功能的Wii的新款式，不过这款新型号的Wii预计只会在日本推出，欧美暂无相关计划。另外，该发言人否认了业内流传的“CNN将与任天堂合作推广Wii新闻频道”的消息。

《王国之心III》

《王国之心》制作人野村哲也近日接受日本《电击PlayStation》采访时表示，迪士尼已经就《王国之心III》的问题与Square Enix方面有过多次接洽，希望其可以尽快进行续作的开发。目前SE的开发团队对于续作已经有很多设想，不过目前还不是公开的时候。期待《王国之心III》的玩家们可能还要耐心地等待几年，因为野村哲也表示，《王国之心II 最终混合版+》开发完成后，开发团队紧接着投入了《最终幻想Versus XIII》的开发，因此《王国之心III》的实质性开发工作或许要等到该作完成之后才会开始。

PS3 专用方向盘

11月11日PS3发售当天，罗技推出了一款PS3的专用方向盘“GT Force RX”。这款方向盘的最大可旋转角度为200度，以USB线与PS3连接，对应《山脊赛车7》等游戏。该方向盘售价为9980日元。

《蓝龙》X360套装限定版

微软于11月10日公布了《蓝龙》X360套装的初回限定版。购买这款“X360简装版《蓝龙》优惠套装”初回限定版的玩家将会获赠原创面板，而订购《蓝龙》游戏的玩家将会获赠原创鼠标垫和面板贴纸。提前购买的玩家还将获赠原创台历。该套装将于12月7日发售。

《GTA三部曲》公布

Rockstar近日宣布将于12月4日推出《横行霸道三部曲》，本作中收录了《横行霸道3》、《横行霸道 自由城故事》和《横行霸道 圣安德里亚斯》，售价仅为39.99美元。

X360 80GB硬盘

微软最近召开了Xbox LIVE高清电影网络下载服务发布会，会上演示的硬盘赫然是80GB容量的新型号，不禁让人怀疑微软将会推出80GB的X360硬盘。X360的高清影视节目动辄数个GB的容量，用目前20GB的硬盘显得非常局促，因此推出大容量硬盘可谓势在必行，不过微软一直没有透露相关计划，此次演示的80GB硬盘也有可能仅仅是为发布会而特别准备的版本。

《飞驰竞速2》延期

原定于年内上市的X360赛车大作《飞驰竞速2》由于开发进度问题，目前已经决定延期到明年6月期间发售，本作原本是微软用来对抗《GT赛车HD》的大作。

《古墓丽影》经典回归

Eidos近日正式公布了《古墓丽影：十周年纪念版》的游戏画面，本作是为纪念系列诞生十周年而特别制作的初代《古墓丽影》重制版，对应平台为PS2、PSP和PC。本作由水晶动力制作室开发，采用了《古墓丽影：传奇》的游戏引擎。

3DM-SM
www.plumbook.cn

Rare出品《宝贝万岁》中文版公开

软件 微软继续履行中文游戏承诺，Rare新作降临

▶《宝贝万岁》有着可以媲美3D动画电影的美丽画面。

“所有第一方游戏都将推出中文版”，这是微软对中国玩家的承诺。中文版《战争机器》推出后，微软公开了另一款一线游戏的中文版。《宝贝万岁》(本刊原译《皮纳塔万岁》)美版刚刚推出，如今中文版也在“X06台湾电玩展”期间公开。

《宝贝万岁》是一款画面和玩法都十分另类的游戏，体现了开发商Rare一贯独特的风格，而该作的动画版目前也正在美国播出。在游戏中，玩家的目的是吸引不同的“皮纳塔”到花园中定居，从而让花园变得更大、更漂亮。游戏中有60多种皮纳塔，玩家需要适应每一种皮纳塔的习性，营造一个能够吸引他们的环境。玩家可以观察皮纳塔的成长、打斗、交配和跳舞。皮纳塔之间也会因为食物链的关系互相猎食或发生冲突，因此玩家要经常在花园里巡视，查看宝贝们的状况。皮纳塔们有好有坏，遇到坏的皮纳塔可以拿铲子教训他们一顿。皮纳塔若是被打死会变成糖果，被其他的皮纳塔吃掉，这也体现出了本作残酷的一面。有趣的是，本作还对应Xbox LIVE，可以在网上参观其他玩家的花园或者交换工具。

《死或生》制作人因性骚扰遭处分

事件 Tecmo知名制作人坂垣伴信爆出性骚扰丑闻

今年8月，Tecmo将“《死或生》系列”著名制作人坂垣伴信从常务执行役员降职为普通的执行役员，不过当时并没有透露具体原因。而最近的一则消息指出，坂垣伴信是因为性骚扰而遭到降职处分。

一位前Tecmo女职员于9月10日对坂垣伴信和Tecmo提出起诉，该案于10月4日进行了第一次辩论，原告要求被告赔偿1千万日元的精神损失费。原告在诉状中揭露了坂垣伴信对她的长期性骚扰行为。2002年9月9日，坂垣伴信与一家IT企业的管理人员聚餐。聚餐结束后，坂垣伴信由于与该女职员住处较近，因此坐同一辆出租车回家。在车上，坂垣伴信对这位女职员说出了“其实我很喜欢你”之类的话，并用手搂住了对方，甚至将舌头伸入其口中。由于坂垣伴信在Tecmo社内很有影响力，该女子只好忍气吞声。没想到，下车后坂垣伴信直接将她拉到了附近的一家宾馆，并企图对其实施不轨行为。最后在女方的拼命挣脱下，坂垣伴信只好放弃。

发生这起事件后，坂垣伴信仍然对该女子长期进行性骚扰，去年在美国E3展期间，该女子也受到了强制拥抱等侮辱。在法庭的辩论中，这名女子表示坂垣伴信的性骚扰给她造成了很大的精神压力，而将这件事情反映到公司后，得到的反应竟然是：“你自己来解决”。今年7月，该女子向新上任的人事部长反映了情况。随后进行的内部调查中，坂垣伴信承认了接吻行为，不过他表示他们之间是恋人关系。但坂垣伴信本人是已婚男士，甚至还有孩子，加上女方的否认，这样的借口显然站不住脚。8月份，Tecmo对坂垣伴信做出了降职处分，但其工作内容不变，且Tecmo并没有承认他的性骚扰行为。另一方面，受害者由于害怕见到坂垣伴信，因此经常借故请假。而Tecmo通知她如果连续休假两周就要将其解雇。受害者因此愤然辞职，并将Tecmo和坂垣伴信告上了法庭。

▲《死或生》制作人坂垣伴信。

▲本案受害者据称长相酷似日本著名女优矢部美穗(上图为矢部美穗照片)，是Tecmo出名的美女。

流言板

《MGS4》X360版?

美国《EGM》杂志在其12月号杂志中刊载了一篇“《潜龙谍影4》将登陆X360”的传闻，引起了人们的广泛关注。据微软《飞驰竞速2》开发组成员Che Chou透露，由于Konami对PS3的首发数量和生产状况十分担忧，因此担心仅在PS3上推出《潜龙谍影4》无法收回成本。为此，Konami高层曾向小岛秀夫施压，希望其在其他平台上开发《潜龙谍影4》，而所谓的“其他平台”最有可能的自然是X360。

微软与Konami的关系相当不错，并且Konami的游戏较为倾向于美式风格，在欧美有较大的市场潜力，因此在X360上推出《潜龙谍影4》势必可以大大增加其总销量。不过根据以往的经验，《EGM》的传闻可信度并不是很高。

可信度 ★★☆☆☆

PS3成本8.5万日元

美林证券最近发布报告称，20GB版本PS3造价为8.5万日元，因此每卖出一台PS3，索尼将会亏损3.5万日元。美林证券认为PS3的高成本状态将持续到2010年3月。

可信度 ★★★★☆

本期关注数字

40000000

SCEE宣布，PS2在欧洲上市6年后，终于达到了4000万台的惊人出货量。PS2已经成为欧洲有史以来普及度最高的游戏机，此前PS用了6年时间才在欧洲实现了3300万台的总出货量。SCEE总裁兼首席执行官David Reeves说：“PS2取得的持续性成功让我们感觉非常自豪，上个月PS2在欧洲和泛大西洋地区的周销量仍然超过了10万台，这证明了PS2仍然像过去一样受欢迎。”

2000亿

索尼日前在东京召开新闻发布会，宣布SCE本财年的亏损额将会比之前预计的高一倍，达到2000亿日元！巨额亏损的主要原因是PS3的售价远低于成本，而亏损额预期值调高的主要原因是日版PS3降价以及增加HDMI端子，这使得PS3的亏损额增加了至少300亿日元。索尼CEO霍华德·斯特林格在路透社的采访中说：“我们只能通过其他部门的收入缓解PS3造成的损失。”

1000000

11月7日，Tecmo宣布其X360格斗大作《死或生4》目前全球销量已经超过100万套，该作于今年2月全球销量就已经突破70万套，并成为2006年WCG世界电子竞技大赛的比赛项目。

www.plumbook.cn

本期新闻综述

PS3 喧嚣中的危机

所有订购活动瞬间完成、数千人彻夜排队、所有主机迅速售罄、中古市场价格爆炒、各主流媒体争相报道……PS3在众星捧月般的喧嚣中再次引爆日本游戏市场。任何一款产品能够获得如此狂热的支持都足以令人艳羡，然而在久多良木健那灿烂的笑容背后，或许并没有人们想像般光鲜。

任何对日本游戏市场有所认识的人都不难预测PS3发售时的抢购盛况。6年前，索尼为日本的PS2首发准备了98万台主机，仍然引来无数玩家抢购。如今PS3以不到十分之一的数量上市，不管抢购场面如何激烈，都可谓合情合理。对于那些在寒风中通宵等待的玩家，区区几万日元实在不是什么大不了的数字，日版PS3即便不降价，首发的火爆盛况恐怕也不会有何不同。实际上，能够在第一年购买新主机的玩家大多价格弹性不高，PS3若是保持原先的定价，其年内为日本投放的100万台主机也不会有多大的销路问题。索尼为降价决定而亏损的300亿日元恐怕是花错了地方。对于那些迫切想要买到PS3的人们来说，虽然便宜了一万日元，买不到主机一切都是枉然。缺货会造成多种严重后果，最直接的后果就是玩家把原本为PS3准备的钱花在了其他主机上，从而为X360和Wii提高市场占有率制造了最好的机会。

索尼的当务之急是解决蓝光光驱及PS3的生产问题，无论是对PS3的发展还是整个索尼集团的次世代光碟格式战略，蓝光的生产问题都具有决定性意义。只有蓝光尽早实现大规模量产，PS3的供货量才能得到保证，其成本也可以得到控制。而在此之前，索尼的游戏帝国将面临有史以来最艰难的考验。10年前，任天堂因为对卡带格式的执着输掉了自己的王朝，10年后我们不希望看到又一个巨人重蹈覆辙。

本月关注游戏

战争机器

3年前，微软游戏制作室凭借他们的慧眼敏锐地发现了Epic Games秘密开发中的一款动作射击游戏，作为第一款采用"虚幻引擎3"的游戏，这款游戏的初步开发成果在游戏开发者大会上公布后震惊了全世界，完全大幅超越同时期的《毁灭战士3》和《半条命2》的超高画面表现力，让人在PS3和X360正式公布的两年前就看到了次世代的游戏形态。对这款游戏的注资显然是微软游戏制作室有史以来最英明的决定之一。影响了X360硬件规格的《战争机器》真切地告诉人们次世代游戏的真正面貌，出色的游戏性也使其脱离了人们对此类技术型游戏很容易产生的"花瓶"印象。

▲《战争机器》制作人CliffyB参加了在环球CityWalk的EB Games分店举办的《战争机器》首发活动。

虽然微软并没有公布《战争机器》的销售数据，但根据可靠的媒体渠道得到的消息，该作订购量高达150万套，首日销量即突破100万套。这个成绩已经远远超越了之前的所有X360游戏，也超越了当年的《光环》。实际上，如果我们将《战争机器》初期公布的画面与目前公布的《光环3》画面对比，会发现《战争机器》的画面表现力要明显强出一截。"虚幻引擎3"已经成为次世代游戏开发技术的标准，而作为它的缔造者，Epic Games或许是对次世代主机性能掌握得最透彻的游戏开发商。对于微软而言，《战争机器》的意义不仅仅是它那800万套的销量目标，更重要的是，它的游戏画面足以让所有首批PS3游戏自惭形秽，在PS3与X360的机能之战中，《战争机器》至少可以让微软在颇长的一段时间内扬眉吐气了。

本月科技大奖

Wii"让世界更美妙"

美国著名科技杂志《Popular Science》最近在其年度创新科技奖评选中，将家庭娱乐部门的大奖颁给了Wii。该杂志认为，Wii将他们带回了简洁即乐趣的时代。"还记得电子游戏充满乐趣的时代吗？那时候的手柄只有几个按键，你不需要花上一个小时、经过七个步骤学才会用手指的舞蹈来前进。现在，任天堂认为玩家不再需要照片级真实度的画面渲染。它重新定义了控制器，引入了三轴加速计，将你的手部动作化为游戏中的动作，这才是真正的玩游戏。"

今年《Popular Science》选出了100种"让世界变得更美妙"的产品，涵盖了10种领域，包括电子小发明、工程技术、个人健康等。

本月硬件展望

PS3兼容方式将变更

据《日经》报道，SCE社长久多良木健透露，目前出版的PS3是采用硬件兼容的方式，但今后将会采用软件兼容的方式降低成本。

SCE最初的计划是通过CELL处理器运行模拟器程序兼容PS2游戏，但由于部分游戏并未使用SCE建议采用的数据库，为了确保兼容性，只能为主机配备PS2所采用的EE+GS芯片。不过这种兼容方式成本太高，为了压缩成本，SCE今后会采用模拟器的方式向下兼容PS2游戏，将主机内的EE+GS芯片取消。

本月企业改革

韩国SCE大裁员

SCE近日宣布其韩国分公司将进行大规模机构改革，SCEK相关人员说："目前签约的100多名员工中将会裁掉30%，主要为营业和管理部。"去年SCEK在韩国的PS2和PSP销售额为1100亿韩元(约人民币10亿元)，目前为止其总赤字已经达到了160亿韩元。有关人士透露，SCEK裁员的主要原因是PS3发售需要庞大资金，因此要缩减人员开支。

▲SCEK在韩国开展的PSP业务相当成功。

本月市场观察

游戏广告宣传效果调查

在游戏内穿插广告已经不是什么新鲜事了，无论是电视游戏、PC游戏还是网络游戏，都可以看到广告的身影，微软甚至购买了一家游戏广告的经纪公司，直接进入游戏广告市场。那么游戏广告的实际宣传效果究竟如何呢？最近"Pheonix Marketing International"发布了游戏广告效用的调查结果。

Pheonix的调查结果显示，体育游戏的广告宣传效果最好，有54%的玩家至少可以记起一种在体育游戏中做过广告的品牌。在游戏广告客户中，可口可乐、百事可乐、耐克和阿迪达斯是玩家最容易记住的品牌，在受调查者提出的前5名品牌中，有4名都是出现在EA的体育游戏中。

迪士尼力挺任天堂

11月7日，迪士尼旗下的Buena Vista Games宣布成立"Fall Live Studio"，该制作室位于犹他州盐湖城，负责人为开发了《汽车总动员》的Scott Nobis。这家制作室将专门为任天堂的主机开发根据迪士尼著名作品和角色制作的游戏，这是迪士尼在19个月内成立的第四个游戏制作室，目前迪士尼的游戏部已经达到600人的规模。

www.plumbook.cn

中国移动通信
CHINA MOBILE
移 动 信 息 专 家

体验更多音乐权益，我就是音乐玩家

嘿，你想当个无所不能的音乐玩家吗？

和明星零距离见面；第一时间掌握娱乐资讯；抢鲜下载最新的明星新歌；享受最优惠的音乐消费折扣；

先人一步拿到最炫的音乐手机……

哈哈~~这一切 咪咕 和你都能轻松搞定！赶快加入中国移动M.MUSIC无线音乐俱乐部吧！

轻松加入：**发送短信PT到12530免费** 注册成为普通会员，除享受音乐特权外，
还可享受会员专区业务 **9折优惠**！
发送短信GJ到12530 注册成为高级会员（5元/月），
除尽情享受更优惠的音乐特权外，还可享受会员专区业务 **7折惊爆优惠**！

中国移动提示：发短信注册会员资费0.1元/条，此费用仅为短信通信费，不包括信息费。

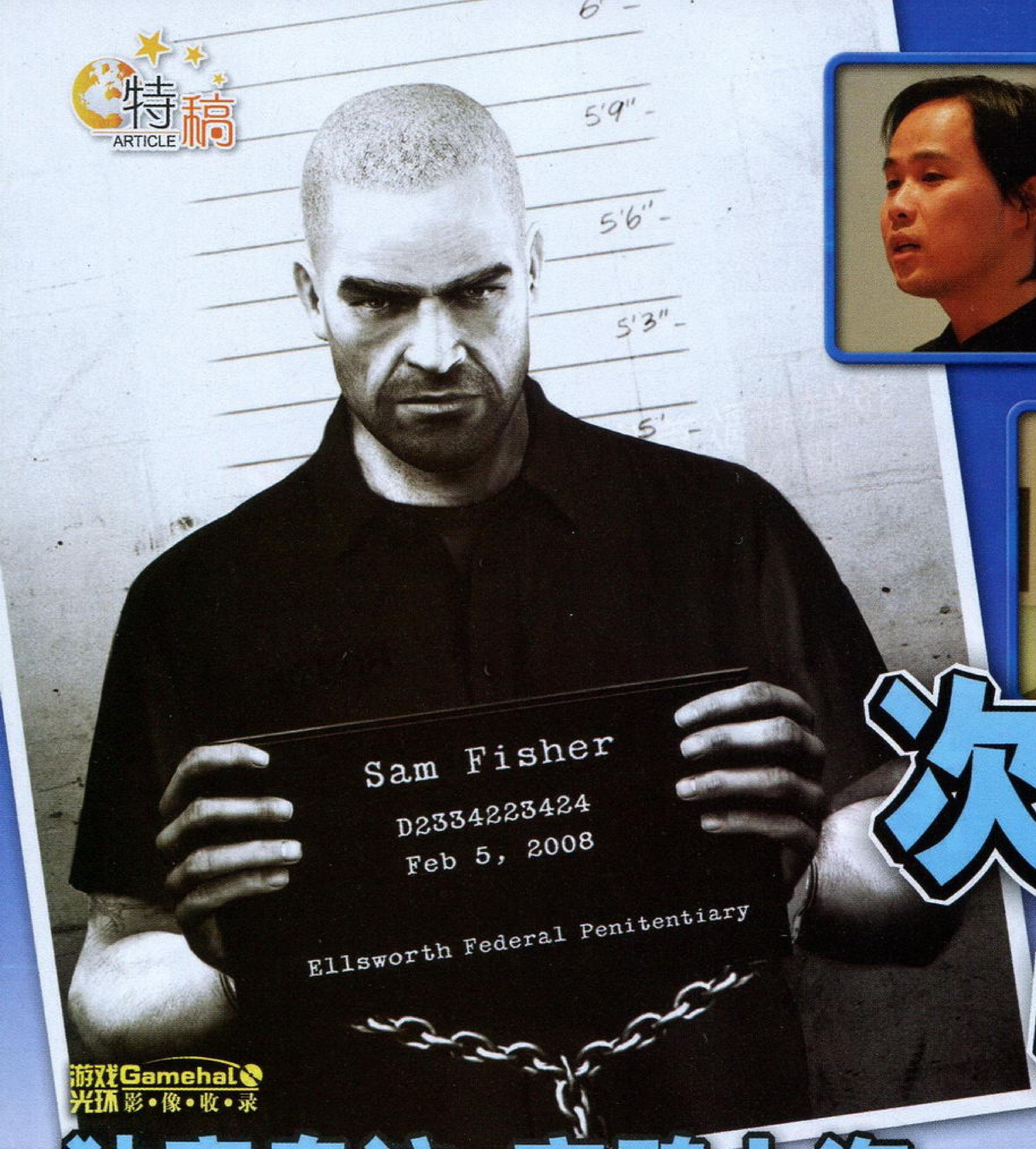
让前所未有的音乐体验触手可及！现在登录http://club.12530.com，即可抢先拥有当下超in明星的无线音乐首发新歌。

找乐吗？

Music
无线音乐俱乐部
M.MUSIC

客户服务热线：
10086
www.chinamobile.com

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



游戏光环 Gamehalo 影·像·收·录

次世代，中国造！

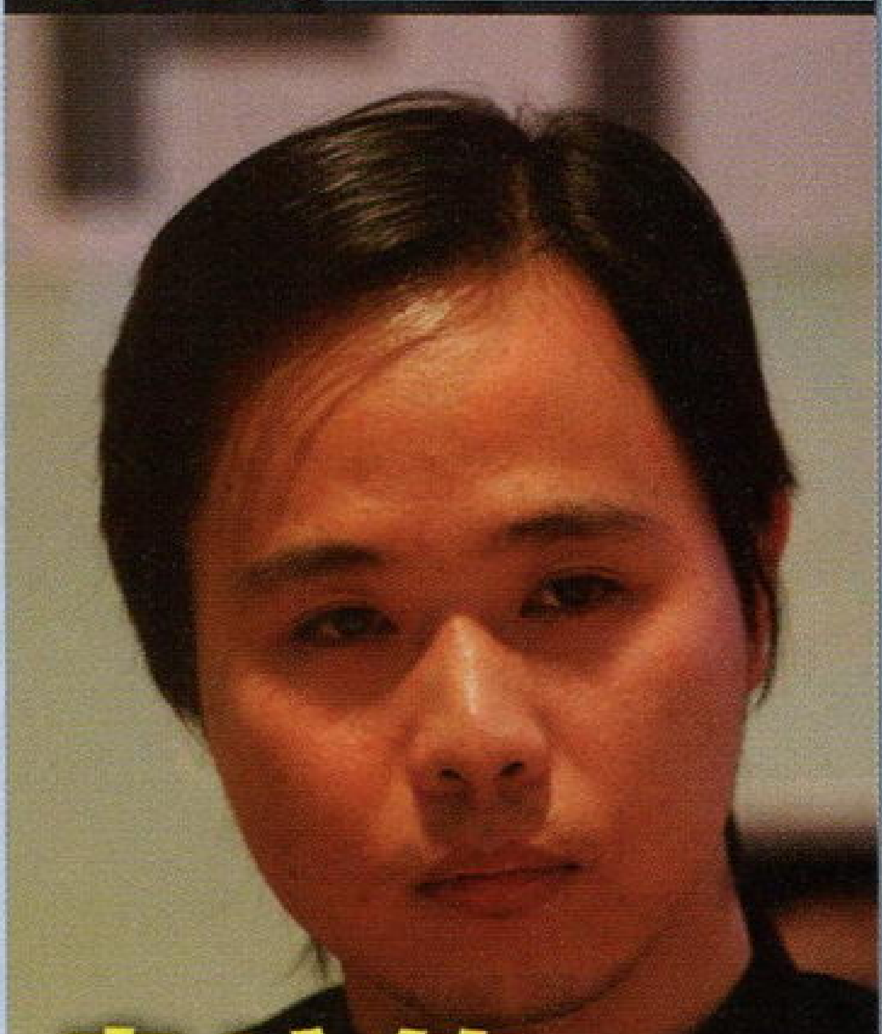
独家专访 育碧上海《分裂细胞 双重特工》中国制作团队

文 多边形 美编 一刀 摄影 小龚

还记得今年E3在育碧的展台前碰见袁培笙的时候，那一幕让作为一个中国游戏人的我非常自豪：袁培笙一人坐在显示屏前，操纵着山姆在游戏中跑来跑去，同时用流畅的英文向围在四周的老美讲解着《分裂细胞 双重特工》的技术优势，并仍有不少人提出各种问题，袁培笙也一一解答。想必整个E3场馆内，袁培笙应该是惟一一名为国外玩家演示自己负责制作游戏的中国游戏制作人了吧。

时间一下子就过去了半年，《分裂细胞 双重特工》也已发售。上期做攻略的时候，无时无刻不被游戏那惊人的素质所震撼，作为一款X360比较早期的游戏能达到如此程度实属不易。在为攻略搜集各方面资料的时候，也看到了很多国外媒体对本游戏的各种文字、影像报道，但让我愤愤不平的是，这原本是一个由中国人主力开发的次世代游戏，在国外的报道中接受采访的却都是一些洋面孔，好不容易看见一个东方面孔却又是一个ABC（American Born Chinese，指那些在美国出生拥有美国国籍的华人后裔），这的确让人很遗憾。于是，我决定，要做一个中国人的访谈，要让大家知道，这个游戏是我们中国人制作的……

育碧上海 游戏制作人



袁培笙
X360版《分裂细胞：双重特工》
制作人

> **"如果有机会，我还希望带领一支国人团队再来开发一个属于我们自己的次世代游戏。"**
> **——袁培笙**

如果各位读者还有印象的话，应该还记得在2004年9B杂志上曾有一篇名为《中国游戏业的明天》的专题文章，其中一个重头部分，就是对袁培笙的专访，那个时候的他，还在负责《分裂细胞 明日潘多拉》的项目。时间转眼过去了两年，而袁培笙依然在负责《分裂细胞》的项目，只不过这次从二代变为了四代，而我们的话题，也单刀直入起来……

多 整个项目前后共花了多长时间？

袁 整个项目从立项到完成大概花了两年半的时间，前期有很长一段时间在做概念，为整个游戏搭好框架，这其中经过了很多次的反复修改，同时也进行了很多次的尝试与摸索，到最终把所有的细节都确定下来之后，实际上游戏真正的开发时间只用了半年。

多 这次整个团队中有多少中国人呢？

袁 这一次四代的开发，抽调了以前开发二代的整个团队，人数大概有100人左右，然后补充了一些新的组员，人数最多的时候大概有150人左右，如果算上进出项目人员的话，可能有200人左右的开发团队，这其中有百分之七十以上是中国人。另外，在核心团队，也就是项目的管理层里面有一半是中国人，而具体负责制作的团队里面有百分之八十以上是中国人。

多 这次制作的主题定在什么基调呢？

袁 这一次四代的剧情是全新的，因为一开始制作的时候就决定要作出改变。一代到三代基本都是暗中潜入，而到三代的时候已经把这个系统发挥到极致了，所以我们决定要在四代的时候作出改变。所以我们给四代定下的基调就是"双重特工"，那么这样的潜入就不是在一个完全敌对的环境中，而是一个相对友好，但是又有信任度的一个环境中执行任务，那么这就是延伸了故事本身的一个改变。同时为了要给山姆新的任务，那么就把他放在一个可以接受这个任务的情况下，所以我们（经过很多讨论）残忍地把他女儿给杀死了。从这一点开始，那么四代的故事和前面系列就没有任何联系了，这样一个全新的山姆从绝望中走出来，来接受这样的一个关系到美国国家安全的任务。所以从故事上来说，我们就没有受到前面剧情的制

www.plumbook.cn

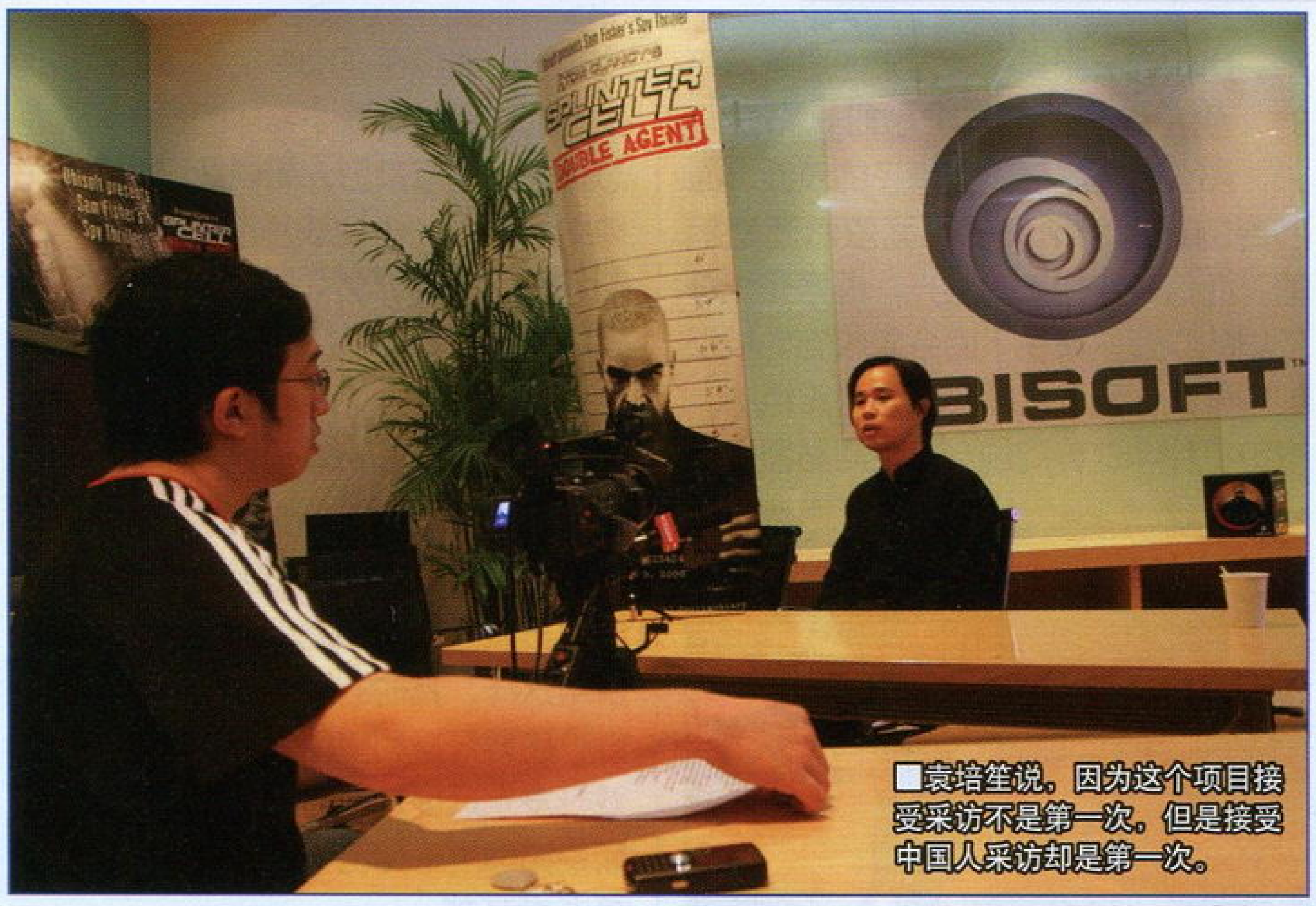
约，而是完全开拓了一个新的故事。

多 感觉这一次X360平台的开发与以前开发工作有什么不同？

袁 X360对我们来说也是一个全新的平台，对于这个平台的研究我们在开发这个游戏很早以前就开始了。在一开始的时候，我们对这个平台也完全不了解，虽然当时微软派遣了技术员过来，也送来了大量的开发资料。但是可以说一直到游戏正式开始制作的时候，我们对这个平台还是没有完全掌握。在开发过程中也碰到了很多问题，比如说一开始的想法并不能完全在这个平台上得以展现，因为我们对机能还没有完全吃透。而游戏引擎本身也无法完全百分之百的利用X360的所有机能。所以这次开发和我们以前开发PS2或者Xbox项目有很大不同，因为我们对这些机种的机能吃得很透，很多想法在一开始就可以拟定得很完善，而且还可以非常有目的性的去做一些研发和拓展。而这次对于大家来说可以说都是在摸索，究竟这台主机能做到什么样的地步，我们怎么做才能最大限度地发挥主机的性能，这也造成了我们在制定计划的时候不得不反复修改。当然，这样做的话，对于以后的开发工作肯定是有益处的。

多 那么X360平台上有多少东西是以前机种完全无法实现的呢？

袁 那这个太多了，首先从场景的尺寸来说，这就是以前的平台上是不可能实现的，这个除了得益于强大的CPU之外，还得益于X360超大的内存。其实在PS2上大家也可以留意到有些很长的关卡，不过那只是说关卡很“长”，而不是很“大”，因为在这里采用的是即时读取的技术，关卡中的每一个区域实际上都是单独的，并不是连续的，考虑到PS2只有32M内存，所以它不可能作出很大的关卡。而在X360上就完全没有这些问题，大家目前看到的上海关卡、墨西哥游轮关卡、金沙萨关卡等等，这样规模的关卡在以前是不可能实现的。



■袁培笙说，因为这个项目接受采访不是第一次，但是接受中国人采访却是第一次。

另外就是游戏的光影，这一代有一种新技术叫做“漫反射”(若反射面不是十分平滑的话，于不同点上法线的方向就会不同。根据反射定律，当平行光束射在平面上时，光会向四方八面反射，这种反射称为漫反射。)，这个会需要大量的CPU运算，这在以前的机种上也是不可能实现的，以前都只是做了一幅贴图模拟光线漫反射的现象，而这一次是完全实时计算生成的，这就是次世代主机的威力。

多 四代的剧情是在哪里敲定的？

袁 四代的剧情还是基于“双重特工”这样的概念上的，先确定这样的概念，我们再来编写剧情。我们特地去美国好莱坞找了当地两名比较有名气的电影剧作家来专门为《分裂细胞4》撰写了剧情大纲，这个大纲在两年前就定下来了。整个剧情大纲写得非常戏剧化，剧情跌宕起伏，精彩桥段层出不穷。不过还有一个问题就是因为找的是专门写电影剧本的剧作家，所以当把这个剧本修改为游戏所能使用的脚本时，我们又在上海找了一位专门从事这方面工作的专家，他以前也为这个系列做过类似的工作。我们在上海与他一起修改剧本，有哪些可以做成游戏部分，哪些可以做成电影过场的部分，不断地在完善这个剧本。所以整个故事完全定下来大概是在游戏正式开始制作的时候。

多 你感觉开发过程中难度最大的部分是哪一块？

袁 其实这个很难说哪一块难哪一块容易，游戏开发是个系统工程。相对而言的话，整个开发过程中最大的难点还是在纽约JBA总部的部分，因为这个部分的游戏从系统到AI等各方面和普通游戏进程是完全不同的，所以从设计开始到制作，这前前后后一直在不断地进行修正和补充。另外实际开发过程中，很多白天关卡的调整也是最多的，因为这和以前黑夜潜入是完全不同的概念，你所要考虑的东西和细节更多。再者在主机多线程的应用上面也有很多问题，这个属于技术难题，目前仍然没有什么好的解决办法，一方面是我们采用的引擎并没有针对X360的多CPU核心和多线程进行优化，另外一方面微软提供的开发工具也并没有完全利用到X360主机的全部性能。

多 上海关卡的制作是从一开始就确定了吗？

袁 是的，上海关卡一开始就是确定了的。最早决定由我们来制作四代的时候，整个团队就决定一定要加入一个和中国有关的部分，而且这个部分在其他机种的版本里是没有的，这是X360独占的一个关卡，所以当时编写剧本的时候我们就要求剧作家加入一个上海关卡。而同时我们的同事对于这个关卡制作的热情也是最高的，我们的关卡设计、美工、程序等等各个部门都很尽心尽力地在制作这个关卡，希望能通过这个关卡把中国上海最漂亮的一面展现给大家，反正陆家嘴、外滩这些地方我们没有少跑(笑)。单就这个关卡而言，前后差不多花了一年半的时间，算是花费时间比较多的一个关卡，而且这个关卡和其他关卡相比，可能因为我们都生活在上海的缘故，在制作上一开始很多细节方面就设定得很完善，关卡开发过程中从头到尾没有做什么大的修改。

多 对于这一次的开发工作，你最大的感想是什么？

袁 这一次开发工作对我们来说也是一次新的尝试，我觉得首先这次工作证明了我们的团队是有着不俗开发实力的，大家都非常刻苦非常努力，每个人都拿出百分之一百二十的精力投入到开发工作中去，牺牲了大量个人时间来加班加点的干。但同时也暴露出我们的一些不足，比如在前期设计上我们与国外团队还是有着一定差距，初期的设计方案也反复推翻修改了很多次，除了对机能没有吃透之外，对于设计工作也有很大影响。那么最后的成果在国外也获得了不错的评价，这让大家都很高兴。

如果有机会，我还希望带领一支国人团队再来开发一个属于我们自己的次世代游戏，因为从这次开发过程中我看到了很大的潜力，只要给足够的时间，充足的环境和条件，我们还能做出更好的游戏来。

多 好的，感谢你接受我们的采访！

袁 不客气，也希望读者越来越喜欢你们杂志。

和沈黎也不是第一次见面了，最近一次依然是在今年E3的育碧展台前。沈黎也算是育碧上海的老员工了，在大学里就是程序员出生的他对于游戏也是相当痴迷。也许是因为常年面对程序代码的缘故，沈黎的话不多，说出来的每字每句都好像DEBUG过的程序，这使得我们的采访变得简练实用起来……

多 这一次整个开发团队中负责程序部分的大概有多少人？

沈 整个开发团队中，负责程序部分的团队大概有30多人，其中绝大部分都是中国人。

多 这一次程序部分的工作重心在哪里呢？

沈 这一次游戏开发我们还是采用了前几代使用过的老游戏引擎，其主要的原因是我们不想破坏这个系列的游戏感觉，所以在引擎方面主要还是旧的引擎。但是我们按照X360的特性对这个引擎做了很多改动，包括高层和底层的改动，所以也不是完全拿旧的引擎来用，就好比一个人，他的骨骼我们没有做什么太大的变动，但是肌肉部分我们健壮了许多(笑)。

另外，大家都知道这个引擎以前是运行在PS2、Xbox平台上的，所以我们一开始最主要的工作，是要想办法把这个引擎移植到X360上来，这个过程中最重要的部分是根据X360的机能和表现力，往这个引擎中添加很多能最大程度地发挥X360特性的东西。

多 那么你感觉这次在X360上开发与以前开发工作有什么不同呢？

沈 实际上就开发环境来说也差不多，毕竟都是微软的东西(笑)。但是在实际工作中就发现，强大的机能使得我们工作中可发挥的空间更大了。比如说，金沙萨这一关，完全白天的场景，而且场景面积也是相当大的，四处都是敌人和平民，另外还有各种复杂的建筑和车辆，还有各种华丽无比的效果等等，这些东西在以前的机种和旧的引擎上是无法表现的。对于玩家来说，最显著的一点就是因为机器性能增强，能够作出很

> **“游戏开发是所有软件行业里面惟一一个没有因为硬件提升而使得开发难度降低的行当。”**
>
> **——沈黎**

育碧上海 程序部经理

沈黎

X360版《分裂细胞：双重特工》

程序主管

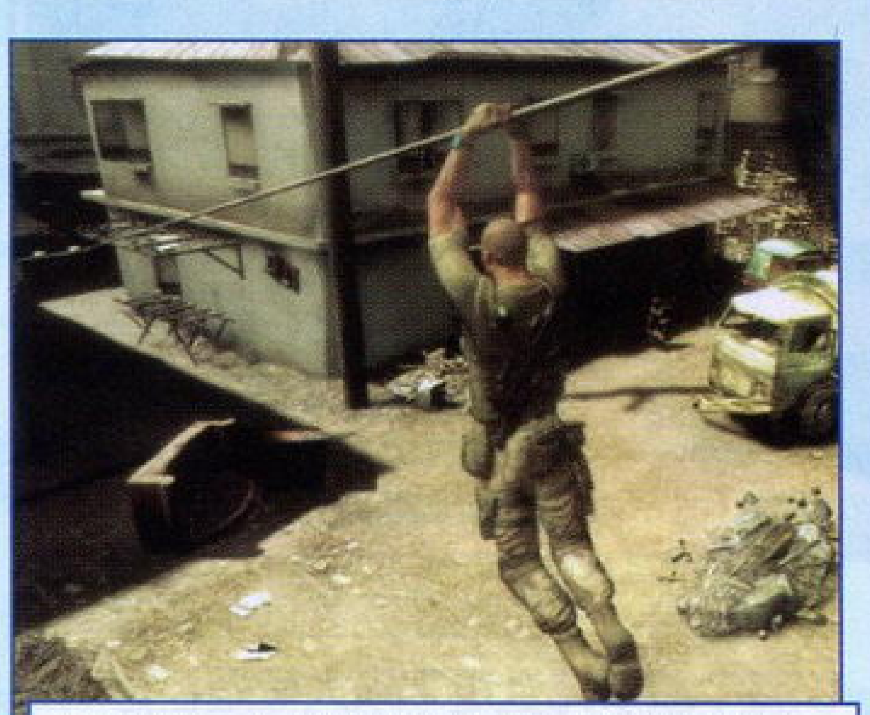
www.plumbook.cn

强的画面效果，对于玩家的感官上就是一种震撼力。

多 你觉得这次开发工作难度最大的在什么地方？

沈 整个项目前后花了大概28个月左右，工作量和工作难度大了很多。比如说一开始，因为对机能不了解，只是认为机能很强，所以前期的设想中有很多比较花哨的部分，不过随着开发进程的一步步深入，很多以前的设想在后来都被反复修改过。

另外，这一代游戏中增加了大量的白天关卡，而白天的关卡最大的难度是光线投影的问题。以前黑暗关卡中，有亮光的地方不多，而且大多都是灯具投下的锥形光柱，它只照射到很小的一个范围，而没有什么反射之类的问题。而现在在阳光下，不仅没有绝对黑暗的死角，而且漫反射的问题就是一个大难题。比如说一张桌子，如果四周是黑暗的，我在桌子上放一个台灯，打开开关，那么台灯就能照亮桌子的表面，而四周的环境包括桌子下面依然还是黑的，而这一次白天有阳光，根据光线漫反射的原理，桌子下面会吸收到地板反射的光线，那么它就不完全是黑色的。以前机种中这种问题我们都用贴图来模拟表现，而现在在X360上基本都是实时生成的。另外游戏中物体的投影分为静态投影和动态投影，如何把这两者很好地结合也是一个比较复杂的问题。


■沈黎说，白天的关卡给予了他们很多挑战，这在今后的工作中都是宝贵的经验。

多 能谈谈这次开发过程对你来说最大的感想是什么？

沈 累！（笑）我记得很早的时候看过一本关于游戏开发的一本书，作者有一句话我非常赞同："游戏开发是所有软件行业里面惟一一个没有因为硬件提升而使得开发难度降低的行当"。我觉得的确是这样，其他的软件，因为机能的提升，使得开发和使用都更加便利。而游戏开发永远要走在时代的最前列，要不断挖掘你所未知的机能和潜能，这真的是非常辛苦。

对于我个人来说，如果做出来的东西能够被大家认可，那么这就是对我最好的奖赏（笑）。

多 好的，感谢你接受我们的采访！

沈 不用客气，呵呵。

育碧上海 资深音效设计师

张磊

X360版《分裂细胞：双重特工》

音效设计主管

"音乐能够增强情绪的渲染，我希望在游戏中带给玩家不同的体验。"

——张磊

在所有被采访者中，张磊是最有艺术家气质的一位。也许是因为搞音乐的原因，他说起话来都抑扬顿挫并讲究个轻重缓急。从谈话中我可以感觉到他是一个非常认真的人，认真得近乎有些偏执，这也许是一个艺术家应有的性格吧……顺便说一句，张磊最喜欢的是摇滚乐……

多 这一次负责音乐音效部分的人员有多少，总共开发了多长时间呢？

张 音乐音效部分的工作花了很多时间，基本是贯穿在整个游戏开发过程中，并且还要和各个部门之间紧密配合才能发挥出最大的效率。音乐音效的团队有5位音效师，还有3名专门的音乐程序员，另外还有很多音乐工程师，混音师等等更多。

多 多 这一次音乐音效部分是在哪里完成的呢？

张 就音乐来说，我们并没有一开始就去找作曲家，而是首先在这边做一个前期的设计，在前期把游戏的基本概念和系统确定下来，然后再构思怎么样的音乐才能配合新的《分裂细胞》，从而定下整个音乐的基调。然后去全球范围内寻找各种各样的作曲家，由于《分裂细胞》本身是个很有份量的游戏，所以很多作曲家都愿意为《分裂细胞》来谱曲。我们当时收到了很多作曲家投来的应征稿件，有些作曲家甚至提前为《分裂细胞4》制作了一段曲子。不过我们最后找的是一个加拿大的作曲家，他不是十分有名，但是他送来的试作作品十分契合我们对这个游戏的定位，于是我们就决定选择他来担任游戏音乐的作曲家。整个开发过程中我们只有一次面对面的交谈，平时都是通过EMAIL交流的。

■和张磊谈话很有意思，他的手好像在指挥一场音乐会一样不断挥舞着。

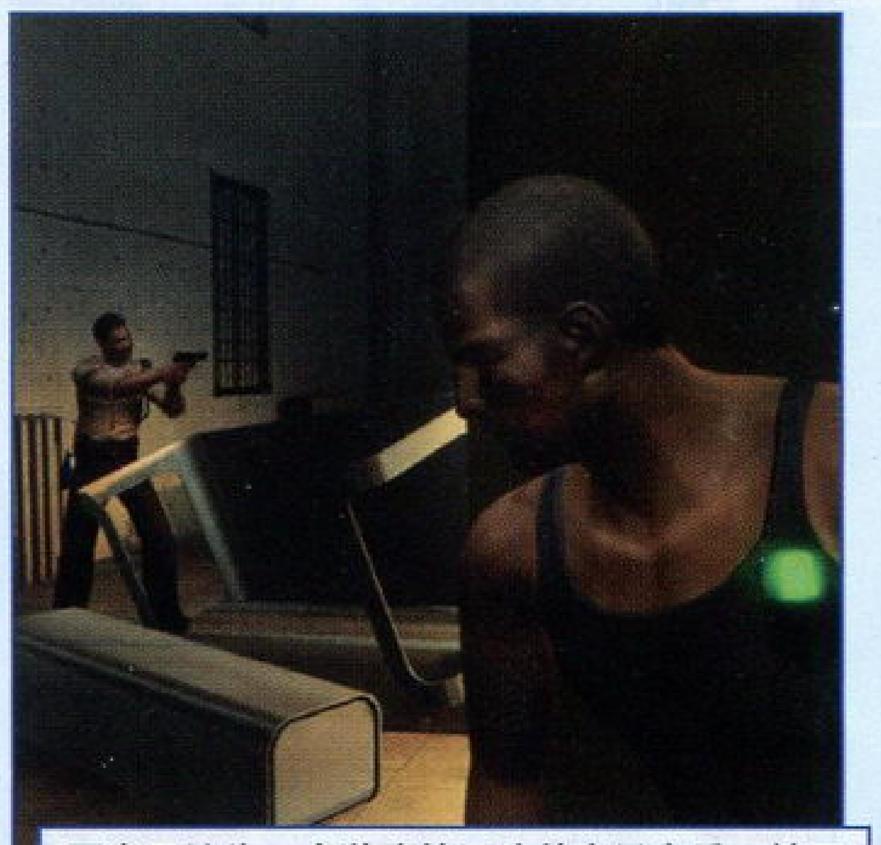
多 那么这一次游戏主题音乐的基调是什么呢？

张 这个游戏一开始对音乐定下的基调就是情感，通过音乐来表现山姆作为一个"双重特工"的特殊身分以及情绪的变化。在以前的系列中，有时候使用交响乐来表现，有时候使用电子乐来表现，比如说三代中就大量启用了电子乐的声音。在这一代里面就和以前完全不一样了，所以我们用全新的音乐元素来进行包装，其中包含了很多原生的，比较温暖的，好像老式模拟合成器的感觉，包括很多吉他独奏，小提琴独奏的部分，这让游戏变得更有意思。虽然玩家在通关过程中可能没有注意到背景音乐，但是如果你仔细听就会发现这一次的音乐是完全契合主题的。

而音效的部分是在不同的地方完成的，主要是在法国、加拿大和中国，其中最重要的部分是在国内，也就是在上海完成的。

多 这一次在X360上开发和以前的工作有什么区别吗？

张 那区别太大了。大家都知道音乐可以增强情绪的渲染，所以我们把重点放在音乐的变化上，具体到细节上，因为X360机能够足，所以这一次我们把音乐分拆成多个音轨，然后把这些音轨分成不同的类型，有些代表紧张，有些代表宣泄，有些可能是代表某个人的主题。当游戏进行到不同程度的时候，通过程序的AI系统来安排不同的音乐气氛。这个系统我们研发了很久，花了相当大的力气。最初设计的时候非常复杂，最后的效果我们还是非常满意的。


■张磊认为一个游戏的灵魂其实是音乐，甚至可以说，音乐比画面更能让玩家有代入感。

另外，这一次游戏的声音源文件大概有20G左右，其中光是剧情人物配音就有5G左右，这是一个非常惊人的数据量，要知道以前整个游戏可能只有5、6G就已经很夸张了，所以这一次在数据文件的管理上我们也花了一些心思。

多 多 你个人觉得这次开发工作最大的感想是什么呢？

张 其实X360平台对我来说也是一个全新的经验，强大的机能能够提供更多的效果，同时我们的工作量也加大了，以前可能几个人就能搞定，而现在必须要单独组成一个团队来专门做这个事情。所以这一次工作非常累，大家都在很拼命地干活，我很幸运能在这样一个团队中工作。

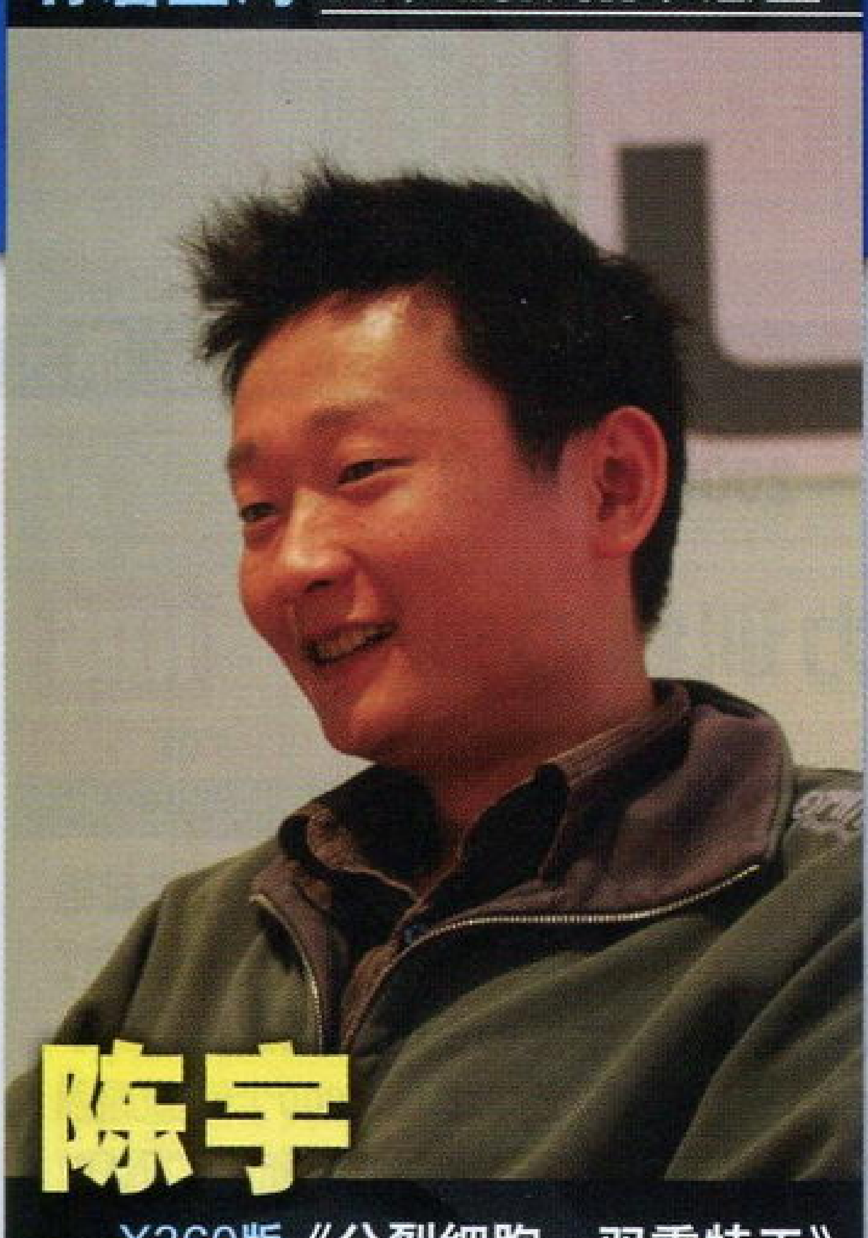
多 好的，感谢你接受我们的采访！

张 不用谢，非常荣幸。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

作为育碧上海的资深员工，陈宇和廖俊成两人在大学里的专业与他们现在的工作内容毫不相干，而他们能够找到自己喜欢的与游戏有关的工作，一方面是机缘巧合，一方面是自身努力。在他们心中，开发游戏虽然很累，但是却有一分其他人体会不到的快乐……

育碧上海 关卡设计技术总监



陈宇

X360版《分裂细胞：双重特工》

关卡设计总监

“关卡设计是一个复杂的系统工程，意外与合理都要兼顾，可以说是乐趣与辛苦并存。”

——陈宇

多 这次关卡设计方面有多少人员？开发上花了多少时间？

陈 基本上每个关卡都有一个单独的设计师总负责，不过在他手下还有美工、程序等等分工不同的人员。关卡设计主要有15人左右，再加上其他相配合的人员，人数还要更多。

廖 光是美工部分的人数大约有70人吧，这和在次世代平台开发导致工作量加大有关，以前一个关卡可能一两名美工就搞定了，但现在可能要三人甚至是四五人协同工作才能完成。整个美工的工作前后大概花了一年半以上的时间。

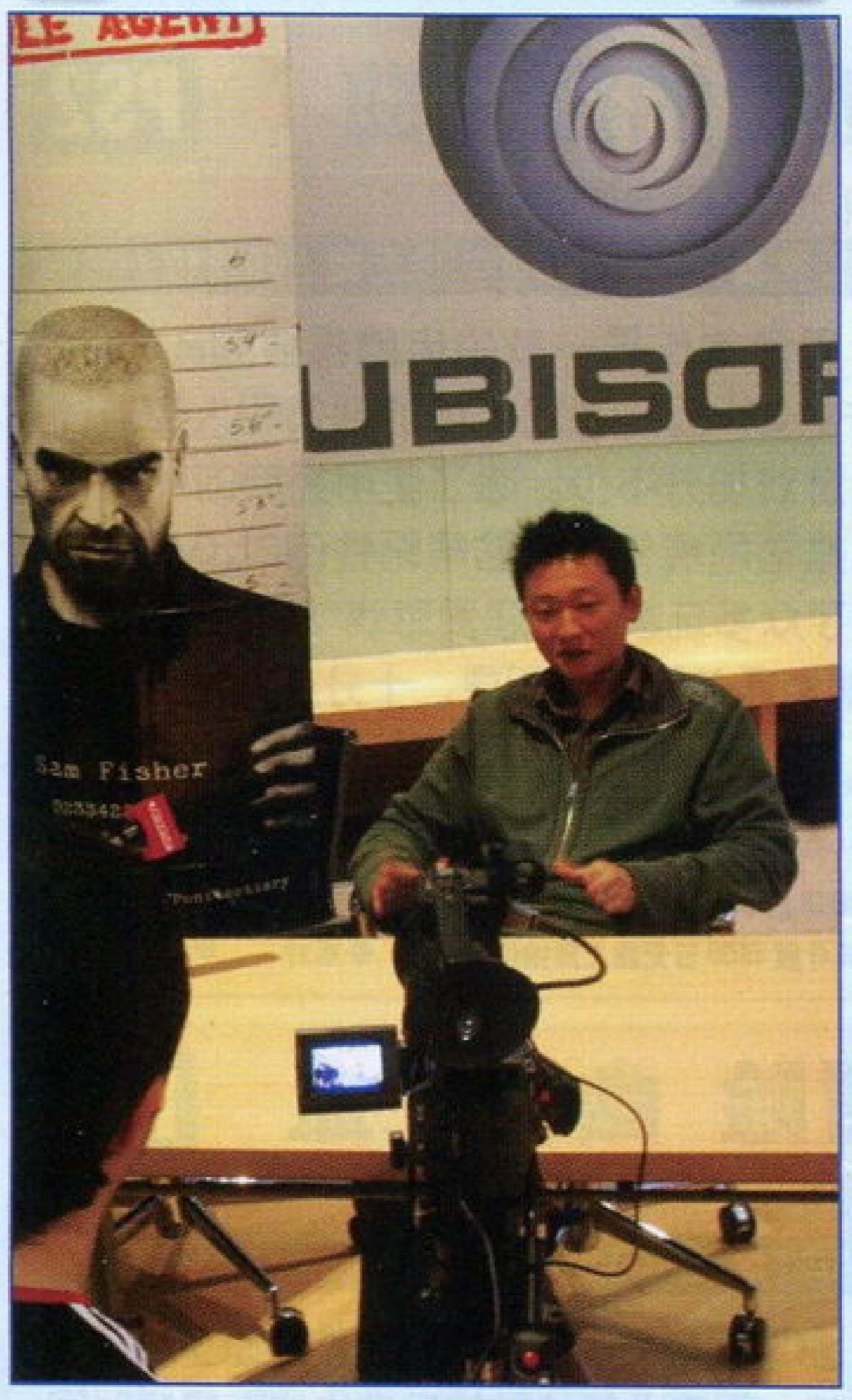
陈 说起来有个很好玩的地方，大家现在看到的上海关卡的设计师其实是个法国人(笑)，不过美工方面还是中国人，并且是我们这里比较老资格的一位美工负责。上海关卡花了差不多一年多的时间来制作，而且这个场景中绝大部分建筑都是完全由多边形来制作的。

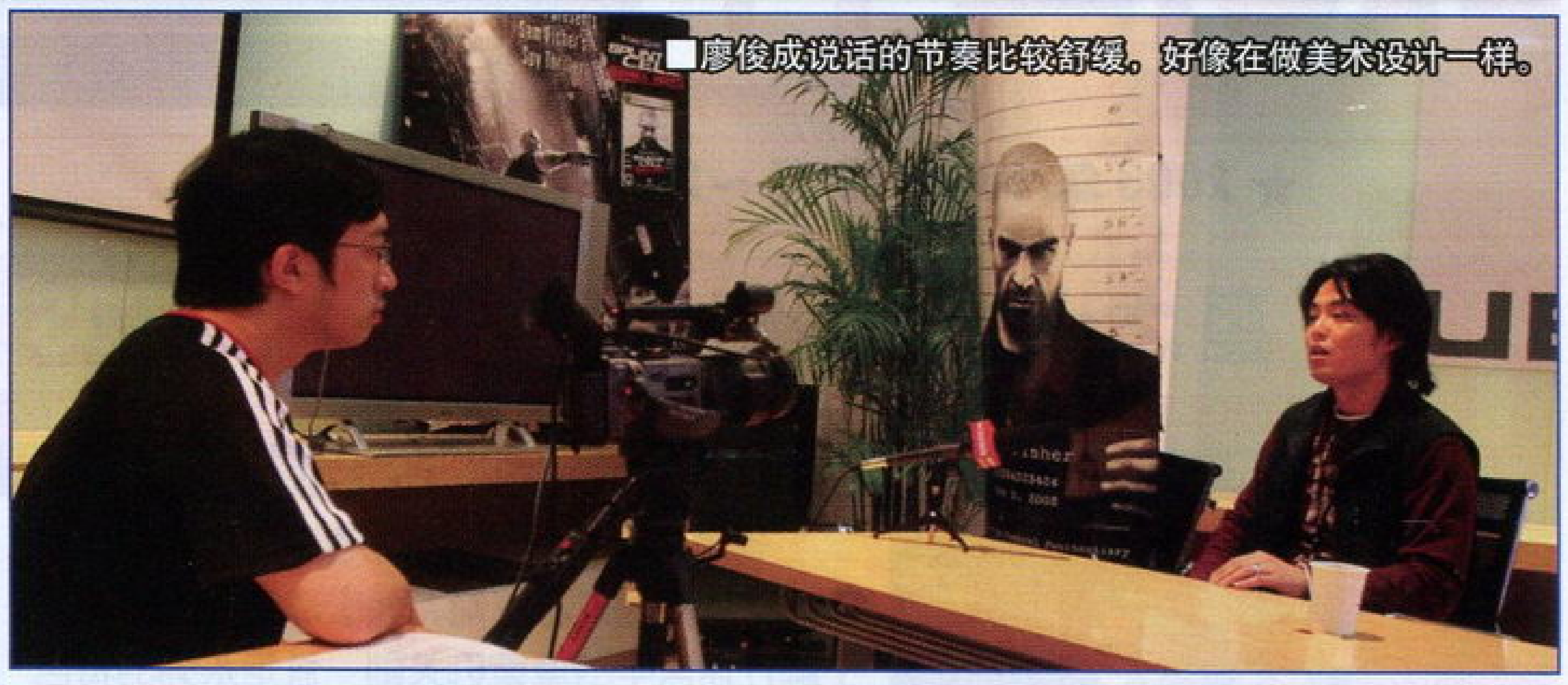
多 感觉这一次在X360上的开发工作与以前有什么不一样的地方吗？

廖 首先从X360的机能上来说，这次的机能比起以前是一种飞跃，从美工方面的要求来看，它在某些方面已经完全达到了电影级别的要求，所以我们对360的期待非常高，希望把游戏做成CG电影的级别，而且一直是以这个标准来要求我们的美工。这其中有很多地方是以前的机种无法做到的，比如说高精度的仿真贴图、人物皮肤的贴图，还有粒子系统模拟的爆炸效果等等。这也使得整个工作量比以前要增加好几倍，无论是从人工还是从时间上来说。

多 那么你感觉在开发过程中难度最大的地方是什么？

陈 我觉得关卡设计本身就是一个比较复杂的工程。一个关卡，从外观到路线、还有细节等各方面，都需要在设计的时候考虑到。但是在实际工作中又会遇到很多这样那样的问题，所以很多关卡前后都经过多次修改。





■廖俊成说话的节奏比较舒缓，好像在做美术设计一样。

廖 这一次游戏中，我们设计了很多白天的关卡，这使得整个游戏的开发程度比以前大了很多，这主要是因为因为白天光线足，关卡中很多东西都能看得很清楚，所以必须把很多东西都做得非常精致，这使得工作量成倍增加，而以前如果在黑夜中的话，很多东西都被忽略掉了，或者说因为黑暗的掩护，很多东西做得粗糙一点也看不出来。

陈 的确是这样，而且白天的关卡在设计上就更加复杂，你比如说以前在黑暗中，山姆躲在暗处，敌人就绝对不会发现，而这一次是白天，就没有一个绝对意义上的黑暗死角，所以在关卡中很多地方就必须要设置一些可供玩家隐藏的物体，而这些物体又必须设计得合理，不能让人觉得突兀。

廖 而且在开发过程中，有时候质量和性能容易起冲突，比如说你某个关卡设计得很漂亮，但是在实际游戏中影响游戏帧数造成拖慢，那么这就需要不断地调整和修正。

多 这次工作中，你们最大的感想是什么？

陈&廖 累！（异口同声）

廖 就工作本身而言，游戏主机的机能越来越强大，所需要的画面越来越真实，我们工作上的挑战也就越来越大。

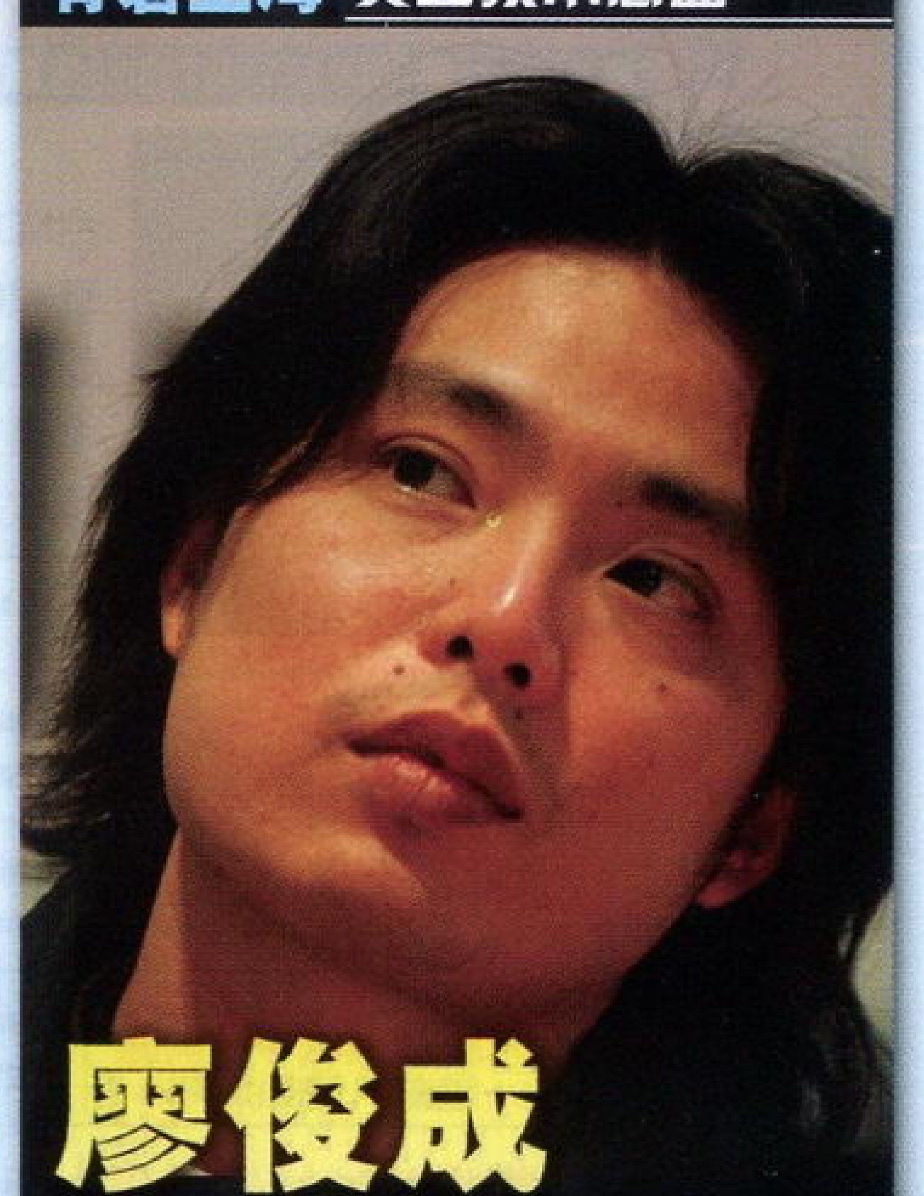
多 好，感谢你们接受我们的采访！

陈&廖 不用谢，用不着客气 。

“游戏主机的机能越来越强大，所需要的画面越来越真实，那么我们工作上的挑战就越来越大。”

——廖俊成

育碧上海 美工技术总监



廖俊成

X360版《分裂细胞：双重特工》

美工技术总监

关于育碧 UBISOFT

育碧公司1986年在法国巴黎成立，目前已经成为全球游戏行业中的顶尖开发商、发行商和分销商，同时也是游戏业中发展最快的公司之一。育碧在23个国家拥有自己的分公司，15个制作室，1000多种游戏的销售遍及55个国家。育碧公司承诺为客户提供高质量、最尖端的视频游戏。

育碧公司目前拥有3500多名员工从事游戏开发制作，是全球第二大游戏开发商，自2004年上半年跻身欧洲第三，美国前五大出版商，在业内得到广泛的认可。

1996年育碧正式登陆中国，目前育碧中国已拥有超过500名员工，主要从事游戏类软件的研制和发行，是中国最大、最富影响力的游戏开发公司。育碧上海制作部是首家也是惟一一家在中国具有创意、开发、制作全部能力的国际顶尖游戏公司。目前育碧上海为育碧集团内的第二大制作室。2006年同时也是育碧进入中国的10周年，10年来育碧上海对中国游戏产业的发展以及人才的培养也做出了突出的贡献。

育碧上海制作部聚集了来自国内和世界各地的优秀专业人才，他们开发制作国际一流的游戏产品，如《细胞分裂》*PS2、《细胞分裂 明日潘多拉》Xbox、《幽灵行动2》PS2、《幽灵行动3》Xbox，《彩虹六号3》PS2，《手足兄弟连》*PS2，《细胞分裂：双重间谍》Xbox 360等，其中《细胞分裂 明日潘多拉》被评为近十年来最成功的游戏之一。

育碧上海发行部，负责销售本公司的原创产品及其它发行商授权的产品。目前育碧已经在中国发行了150款游戏，拥有了绝对的市场占有率，提供了消费者数百万套的游戏产品。

*《细胞分裂》与《手足兄弟连》的本刊译名分别为《分裂细胞》和《战火兄弟连》

本文特别感谢育碧上海的大力支持与配合！

注：本次采访的相关影像将在Levelup.cn提供下载，敬请留意！

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

GAMES >>>

TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：晴天

★2006年10月30日～2006年11月5日

1位 星之卡比 多洛奇团登场！ NDS

星のカービィ参上！ドロッチェ団

■Nintendo■2006年11月2日发售■ACT■4800日元■上周排位：－

通过组合新增加的能力卷轴可以让卡比使用多种特殊的攻击技能，而吸取敌人的能力用于解开迷宫中的重重机关则一直是系列的特色之一。除了众多的分支路线和宝箱收集供玩家反复探索外，游戏所提供的3个最大支持4人的联机对战游戏也是受到玩家支持的原因之一。

本周：**166 131**套 累计：**166 131**套

排名	游戏	资料	销量	平台
2	成人常识力训练DS 监修 日本常识力检定协会 いまさら人には聞けない 大人の常識力トレーニングDS	■Nintendo■2006年10月26日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：1	◆本周 159166套 ◆累计 348866套	NDS
3	口袋妖怪 钻石 ポケットモンスター ダイヤモンド	■Nintendo■2006年9月28日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：2	◆本周 105943套 ◆累计 1604152套	NDS

4位 胜利十一人DS NDS

ワールドサッカー ウイニングイレブンDS

■Konami■2006年11月2日发售■SPG■3980日元■上周排位：－

用触控笔进行足球游戏，是该系列为了迎合NDS使用的全新操作方式，即使是系列的老玩家都要适应一段时间才能灵活运用。本作中可以选择包括新增的“世界巡回赛模式”在内的9个模式，使用Wi-Fi联机对战也可以让不同的玩家共同享受竞技的乐趣。

本周：**89 275**套 累计：**89 275**套

排名	游戏	资料	销量	平台
5	口袋妖怪 珍珠 ポケットモンスター パール	■Nintendo■2006年9月28日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：4	◆本周 81604套 ◆累计 1358416套	NDS
6	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo■2006年5月25日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：9	◆本周 31307套 ◆累计 3366560套	NDS
7	更能锻炼大脑的成人DS训练 东北大学未来科学技术共同研究センター川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング	■Nintendo■2005年12月29日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：－	◆本周 27448套 ◆累计 3387842套	NDS
8	财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS 财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS	■Rocket■2006年9月28日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：8	◆本周 22824套 ◆累计 210556套	NDS
9	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	■Nintendo■2005年11月23日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：－	◆本周 20691套 ◆累计 3389974套	NDS

10位 皇牌空战X 诡影苍穹 PSP

エースコンバットX スカイズ・オブ・デセプション

■NBGI■2006年10月26日发售■SLG■4800日元■上周排位：6

作为系列在掌机上推出的第一款作品，在PSP强大机能的支持下，游戏的声光效果表现相当出色，剧情中仍然有众多任务等待玩家亲自挑战。同时，本作的“多人模式”中还支持最多4个联机进行任务，喜欢飞行模拟游戏的玩家不可错过的精品。

本周：**17 961**套 累计：**78 545**套

本周销售成绩出众的游戏都集中在人气作品的续作上。《星之卡比 多洛奇团登场！》凭借清新可爱的游戏风格在低年龄层玩家中获得了大量支持，首周超过16万的销量将《口袋妖怪 钻石·珍珠》都远远抛在身后；《胜利十一人DS》则利用NDS的联机对战功能吸引到不少FANS的目光；《皇牌空战X 诡影苍穹》保持了该系列一贯的高素质，简单的操作和充满热血的音乐仍然是吸引玩家的最大原因。

★2006年10月23日～2006年10月29日

1位 成人常识力训练DS NDS

监修 日本常识力检定协会 いまさら人には聞けない 大人の常識力トレーニングDS

■Nintendo■2006年10月26日发售■ETC■3800日元■上周排位：－

繁忙的生活总会让人忽略身边一些不起眼的小事，如果不想让自己成为邋遢与迷糊的代名词，那么赶快给自己充电，多留意身边的小事就会有意外收获。游戏中的1800个问题涵盖了日常生活的方方面面，使用“诊断”和“巩固”模式促进学习成绩的方式十分有趣。

本周：**189 700**套 累计：**189 700**套

排名	游戏	资料	销量	平台
2	口袋妖怪 钻石 ポケットモンスター ダイヤモンド	■Nintendo■2006年9月28日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：1	◆本周 127011套 ◆累计 1498210套	NDS
3	风雨传说 テイルズ オブ ザ テンペスト	■NBGI■2006年10月26日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：－	◆本周 88137套 ◆累计 88137套	NDS
4	口袋妖怪 珍珠 ポケットモンスター パール	■Nintendo■2006年9月28日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：2	◆本周 85530套 ◆累计 1276812套	NDS

5位 传颂之物 逝者的摇篮曲 PS2

うたわれるもの 散りゆく者への子守唄

■AQUAPLUS■2006年10月26日发售■S·RPG■6800日元■上周排位：－

虽然本作是一款由电脑移植到PS2的S·RPG，但是游戏出色的剧情和人物设计都为游戏加分不少。除了使用经典的AVG模式来推动剧情外，考验策略性的SLG战斗也打破了众多玩家对于恋爱游戏“只需要一直按键”就能通关的固有印象，十分具有挑战性。

本周：**82 343**套 累计：**82 343**套

排名	游戏	资料	销量	平台
6	皇牌空战X 诡影苍穹 エースコンバットX スカイズ・オブ・デセプション	■NBGI■2006年10月26日发售 ■SLG■4800日元■上周排位：－	◆本周 60584套 ◆累计 60584套	PSP

7位 乔乔的奇妙冒险 幽灵之血 PS2

ジョジョの奇妙な冒険 ファントムブラッド

■NBGI■2006年10月26日发售■ACT■6800日元■上周排位：－

游戏在情节方面最大程度地还原了漫画中的情节，即使是新接触的玩家也能在最短时间内对《乔乔》系列漫画具有大致的了解。游戏的操作十分简单，特殊的波纹攻击虽然比较有新意，但实用性略显不足，合理利用蓄力攻击则能起到事半功倍的效果。

本周：**34 070**套 累计：**34 070**套

排名	游戏	资料	销量	平台
8	财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS 财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS	■Rocket■2006年9月28日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：4	◆本周 31108套 ◆累计 187732套	NDS
9	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo■2006年5月25日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：7	◆本周 30885套 ◆累计 3335253套	NDS
10	如龙（廉价版） 龙が如く（Play Station 2 the Best）	■SEGA■2006年10月26日发售 ■ACT■1800日元■上周排位：－	◆本周 29854套 ◆累计 29854套	PS2

本周由于有众多具有分量的新作发售，连一直停留在榜中相当长时间的《更能锻炼大脑的成人DS训练》都被挤出前十。NDS上新推出的《成人常识力训练DS》再次迎合了较大年龄层消费者的消费需求，通过问答的形式从中获得生活常识的游戏方式相信又会成为继“脑白金”软件后的新宠。几款动漫改编游戏再次在首周创造了不错的成绩，而《如龙》的廉价版则凭借价格优势成为众多FANS的准收藏品。

www.plumbook.cn

数字飙榜

《星之卡比》系列最新作首周销量 第一

▲系列的第一作是在GB上登场，在当时其他同类游戏难度普遍较高的情况下，轻松明快的游戏节奏和适中的难度给人留下了深刻印象。

最初作为任天堂面向低年龄玩家所推出的实验性作品，“《星之卡比》系列”一经推出就以可爱的人物和简单的操作赢得了众多玩家的喜爱，而当时负责初代开发的“HAL研究所”却只是一个拥有10名员工的游戏开发公司。该公司创建于1980年，最初的业务是针对任天堂的主机进行游戏软件的开发和销售，而社名“HAL”的灵感则来自在日本早年畅销小说《2001年宇宙之旅》中登场的电脑“HAL9000”。细心的玩家还可以将H、A、L三个字母按照字母表的顺序依次往后推一位，是不是会惊奇地发现得到的正是“IBM”这个组合呢？社名中“走在IBM前面”的寓意也显而易见，而且连现任任天堂社长的岩田聪最初也从这里开始了自己的创业之路。

于今年11月2日所发售的系列最新作《星之卡比 多洛奇团登场！》在发售首周就获得了接近17万销售成绩，作为任天堂众多明星中的一员，相信这个粉红的小精灵一定会在不久的将来带给我们更多的欢笑。

▲《任天堂明星大乱斗》同样也是出“HAL研究所”之手。

星之卡比系列游戏发售年表

游戏名	发售日期	平台
星之卡比	1992.4.27	GB
星之卡比 梦之泉物语	1993.3.23	FC
星之卡比 2	1995.3.21	GB
星之卡比 超级明星	1996.3.21	SFC
星之卡比 3	1998.3.27	SFC
星之卡比 64	2000.3.24	N64
星之卡比 来自梦之泉的明星	2002.10.25	GBA
星之卡比 镜之大迷宫	2004.4.15	GBA

注：上表只收录了本系列的正统续作，从系列初代到现在，每年都有多款外传性质的作品发售。

2006 日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2006年1月1日

名次	机种	总销量	10月30日～11月5日	10月23日～10月29日
1	NDSL	5 337 274台	113 097台	158 681台
2	PSP	1 622 305台	23 725台	25 908台
3	NDS	1 323 651台	373台	114台
4	PS2	1 261 838台	20 982台	21 832台
5	GBA SP	223 738台	1 443台	1 858台
6	GBM	142 048台	1 299台	1 351台
7	X360	98 247台	6 580台	1 565台
8	NGC	81469台	647台	644台
9	Xbox	1839台	0台	7台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

TOP 10 GAMES >>>

关注欧美劲爆新作
掌握游戏流行趋势

欧美游戏排行榜

由于在欧美地区同时上市，《横行霸道：罪都故事》和《极品飞车 卡本峡谷》两款游戏都受到了广泛的关注，取得了不俗的销售成绩；《漫画英雄终极联盟》则是一款集合众多明星的大杂烩式作品，游戏的欧版销售前景也可谓一片光明。

美国销量榜

★统计日期 2006年10月29日～11月4日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	麦登 NFL 07 Madden NFL 07	■EA ■2006年8月25日 SPG	PS2
2	最终幻想XII Final Fantasy XII	■Square Enix ■2006年10月31日 RPG	PS2
3	麦登 NFL 07 Madden NFL 07	■EA ■2006年8月25日 SPG	Xbox
4	横行霸道：罪都故事 Grand Theft Auto:Vice City Stories	■Rockstar Games ■2006年11月3日 ACT	PSP
5	锻炼大脑的成人DS训练 Brain Age:Train Your Brain in Minutes a Day	■Nintendo ■2006年6月9日 ETC	NDS
6	麦登 NFL 07 Madden NFL 07	■EA ■2006年10月31日 SPG	PSP
7	漫画英雄：终极联盟 Marvel:Ultimate Alliance	■Activision ■2006年11月3日 ACT	X360
8	漫画英雄：终极联盟 Marvel:Ultimate Alliance	■Activision ■2006年11月3日 ACT	PS2
9	极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon	■EA ■2006年11月3日 RAC	PS2
10	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	■Nintendo ■2006年7月30日 ACT	NDS

英国销量榜

★统计日期 2006年10月29日～11月4日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon	■EA ■2006年11月3日 RAC	PS2
2	职业进化足球6 Pro Evolution Soccer 6	■Konami ■2006年10月27日 SPG	X360
3	FIFA 07 FIFA 07	■EA ■2006年9月29日 SPG	PS2
4	模拟人生2：宠物生活 The Sims 2:Pets	■EA ■2006年10月20日 SLG	PC
5	学园坏小子 Bully	■Rockstar Games ■2006年10月25日 ACT	PS2
6	横行霸道：罪都故事 Grand Theft Auto:Vice City Stories	■Rockstar Games ■2006年11月3日 ACT	PSP
7	世界足球经理 2007 Worldwide Soccer Manager 2007	■Sports Interactive ■2006年10月20日 SPG	PC
8	分裂细胞 双重特工 Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	■Ubisoft ■2006年10月20日 ACT	X360
9	战锤40000：破晓之战 Warhammer 40000:Dawn of War	■THQ ■2006年11月3日 SLG	PC
10	疤面煞星 Scarface:The World Is Yours	■Vivendi Games ■2006年10月13日 ACT	PS2

漏网之娱

游戏名称	类型
涅吉!? 超麻帆良大战	A·AVG
厂商	发售日期
Marvelous Interactive	2006.10.26

史上最多女主人公的超人气作品《魔法老师涅吉》终于在NDS上登场了，本作收录了漫画“京都篇”和“麻帆良祭”的全部内容，玩家将在东京大阪展开充满趣味的奇妙冒险。游戏中玩家的首要任务就是利用触控笔增加自己与众多学生的好感度，随着该数值的上升，选择与自己最有默契的队伍成员，将是影响战斗结果的重要因素。游戏战斗的操作也十分简单，有节奏的点击屏幕就能发动连续攻击，伴随女主人公的“优雅”动作，令人可观的伤害数值也会随即出现，是近期一款可爱清新的休闲游戏。

www.plumbook.cn

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏×2 热血推荐×4 栏目主持 ACE飞行员

随着新主机的闪亮登场，最近游戏市场终于热闹起来咯。本期黄金眼毫无悬念地评出了2款“黄金珍藏”游戏。《战争机器》是微软蓄力已久的大作，选择在PS3发售前夕推出，其分量可见一斑。虽说制作人CliffyB号称全球800万套的销售目标有些夸张，不过这份自信足够说明游戏的强大。而随日版PS3首发的5款游戏中，《山脊赛车7》无疑是表现最优秀的一个，剩下4款游戏中，《机动战士高达 锁定目标》无疑是对不起PS3的。至于SEGA出品的PS3高尔夫游戏，就让我们完全无视它的存在吧。

战争机器

黄金珍藏

画面 音效 系统 总分 28

■微软用来抗衡PS3的巨作。

GOUKI 10

当你亲眼看到游戏画面的时候，即使你有心理准备，依然会感到无比震撼，虽然我已经不想说什么“设立新标准”之类的话，但《战争机器》确实在我迄今为止的游戏生涯中留下难以磨灭的回忆；**继《生化4》之后，它是为动作射击游戏注入新生命的又一开拓者，它会让你真切感受到游戏工业的进步。**

ACE飞行员 9

这是一个**一开始就能抓住你心的游戏。就是以最苛刻的眼光去挑剔游戏的画面，最终结果也只是鸡蛋里面挑骨头**。一场场阵地战牵动你每一根神经。可惜单机版游戏元素比较有限，高潮部分还不够火候。如果你想彻底体验这个游戏的强大魅力就必须进行LIVE对战。那是一个让你亢奋的疯狂世界。

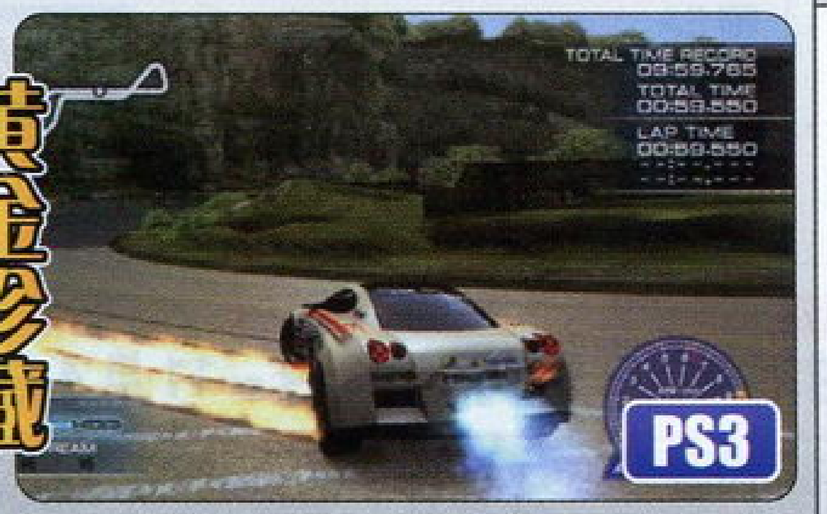
多边形 9

若不是因为满屏红色的“番茄酱”，这绝对是一款满分的游戏，其实当你听到电锯的轰鸣声时就会产生一种莫名其妙的冲动，**哪怕你只是在电视机前看一看就会立刻被游戏的气氛所感染**。游戏最迷人的地方其实是合作通关的模式，这让我有找回了当年和伙伴双打《魂斗罗》的热血感觉。

■DVD-ROM■Microsoft/Epic Games■Gears of war■ACT■2006年11月7日■1～8人■对应Xbox LIVE■硬盘记忆

山脊赛车7

黄金珍藏



画面 音效 系统 总分 27

■次世代的画面冲击！

十六夜 10

虽然曾在TGS上摸过试玩版，但拿到游戏后仍然是相当激动。作为系列新的起点，画面素质的提升让人感到了机能的存在价值。手感方面，与试玩版相同赛车显得较沉，而且甩尾后氮气的增加量变少。**首次引入的购买系统使玩家的比赛欲望越发强烈，而能够改变赛车的外观也满足了不少FANS多年的宿怨。**

多边形 9

扣掉的一分其实跟游戏本身无关，但是我实在无法忍受没有振动的赛车游戏。而除此之外，**作为一款PS3首发的游戏，这绝对是完美的作品。游戏系统作了小幅度更改，购买系统可以刺激玩家的投入程度**，赛车外观自定义系统也让忠实FANS多年的“怨念”得以实现，而那熟悉的甩尾手感更是令人感动。

GOUKI 8

“跟车加速”与改装系统的复活是本作的两个亮点，就画面而言也没有让人眼前一亮的地方；至于游戏本身，也许我们已经太过熟悉《山脊赛车》的感觉了，**缺乏新鲜感是这个系列最需要改变的方面，而手柄六轴感应功能更是鸡肋。不过，对于一款PS3的首发游戏来说，本作依然是值得肯定和推荐的。**

■BD-ROM■NBGI■RIDGE RACER 7■RAC■2006年11月11日■1～2人■无对应周边■硬盘记忆

使命召唤3

热血推荐

画面 音效 系统 总分 26

■史上最强二战FPS！

小白龙 9

最强的二战游戏回来了。与前作相比本作音画效果提升了一个档次，**战场气氛的渲染相当到位。流程紧凑，让人拿起手柄就不想放下**。与《战争机器》相比虽然画面略逊一筹，但帧数更足，人物动作真实流畅。惟一的不足之处就是系统以及玩法上没有明显的变化，使得游戏更像是2代的资料片。

GOUKI 9

这年头仅仅只是旁观也能与玩者感同身受的游戏的确不多！**游戏营造出的战场氛围实在是太出色了，爆炸效果与物理引擎的提升也令战况更加激烈**！游戏节奏比前作稍快，第一场战役就给人一种喘不过气来的感觉，对于各种武器描绘有了些许进步，游戏的难度也稍有提升。

十六夜 8

“史上最强二战FPS！”这一形容确实一点都不为过，借助X360的机能，游戏为我们呈现了一个硝烟迷漫的二战战场。**临场感是系列的标志，本作中爆炸形成的火舌烟柱以及建筑物轰然倒塌的效果都相当逼真**，顶着弹雨在炮火中冲锋的感觉绝对让人难忘。如果你拥有X360那么这款游戏一定要玩一下！

■DVD-ROM■Activision■Call of Duty 3■FPS■2006年11月7日■1～4人■无对应周边■硬盘记忆

LUMINES II

热血推荐

画面 音效 系统 总分 25

■最大的进化在……背景上！

GOUKI 9

对于一款漂亮、动听、好玩而且规则简单的游戏，你对其续作的期望是什么？不管怎么样，本作会让喜欢这个游戏系列的人继续着迷：**更漂亮的画面，更多更动听的音乐，更复杂更有趣的谜题与任务……它会让你沉醉在游戏与音乐的完美结合当中**。不过，过于炫丽的游戏画面也许会让你眼睛不适。

胜负师 8

一开始有些纳闷，这游戏1G多的容量都用到哪里去了？原来背景都变成了MV，这倒是突出了本作声光酷眩的特点，只是玩的时候无暇欣赏。**游戏玩法没有太多改变，模式的追加起到了丰富枝叶的作用，任务模式十分有趣**。游戏内容和界面与Xbox LIVE版如出一辙，算是有点偷懒。

多边形 8

对于一款以音乐为主的落下方块型解谜游戏的续作，当然不能指望它在游戏方式上有什么大的改变，但是只要它能提供更多更好听的音乐就足够了，**显然本作不会让大家失望，特别是背景上引入了动感MV效果之后，更让人爱不释手**（虽然实际游戏的时候根本没心思去看后面的MV）。

■UMD■Buena Vista Games/Q Entertainment■LUMINES II■PUZ■2006年11月6日■1～2人■无对应周边■192KB

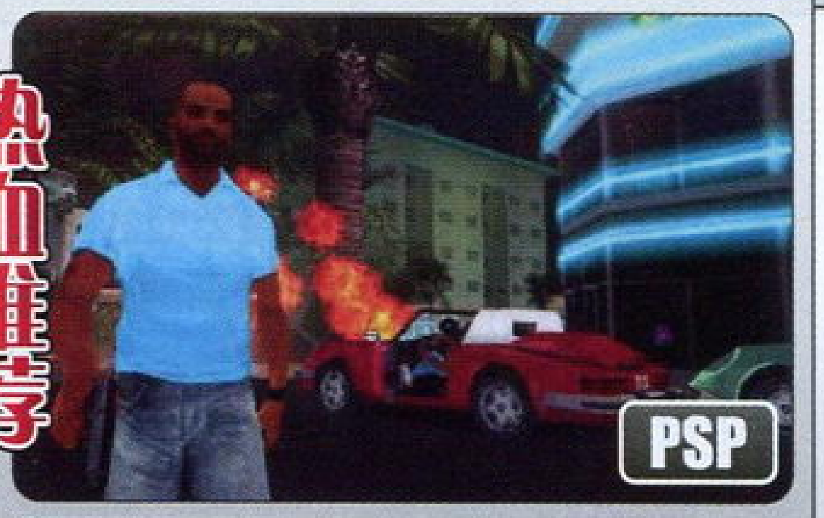
灵异恐惧/F.E.A.R./Vivendi Games/FPS/X360 评分 23

怪医黑杰克 火鸟篇/ブラック・ジャック 火の鳥編/SEGA/AVG/NDS 评分 22

稻梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

横行霸道 罪都故事

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24

小白龙

本作的背景城市依然是罪恶都市迈阿密，但**不要以为这只是一个资料片。更大的场景、全新的故事，广受好评的自行车和游泳等要素也被加入到游戏当中**，玩家完全可以把它当作一个全新的游戏来玩。画面比起PSP的上一作来说有所提高，但由于屏幕的先天问题，残像依然严重。

多边形

这种类型的游戏，还是正统的“《GTA》系列”玩起来过瘾，其他东施效颦的游戏在它面前只能顶礼膜拜。**游戏比前作有了很多改善，任务的安排也更加丰富，并且加入了更多的多人模式**。不过游戏偶尔出现一两个小BUG也让人有些受不了，你即使是在大街上闲逛，听听那些电台的音乐也足够了。

ACE 飞行员

旧的城市，不一样的感觉，这就是本作带给玩家的第一感受。**游戏场景以及画面效果要比前作更为细致，系统方面不仅吸取了《圣安德里亚斯》的诸多经典元素，还加入了不少原创新要素，力图带给玩家完美的游戏体验**。另外在本作中依旧没有主角的个人成长系统，不能不说是个遗憾。

■GTA4出之前就玩它吧。

■UMD■Rockstar Games■Grand Theft Auto: Vice City Stories■ACT■2006年10月17日■1人■无对应周边■768KB

精英应援团

热血推荐

画面 音效 系统 总分 24

胜负师

对这款游戏有点爱之深、责之切的味道，去年的前作在创意上给予自己很大的震撼，赞美之情溢于言表，并向身边的人和读者强力推荐过，所以当看到新作品质提升幅度没有达到自己预期时不免有点失望。不过**单独看待本作的话依然是款不可多得的音乐游戏佳作，美中不足的地方可能还是音质。**

纱迦

和日版比起来虽然系统没有任何区别，但从音乐、角色到故事全部都不一样，完全可以视为一款全新的作品。**游戏中出现的歌曲不乏经典之作，如果你对欧美音乐感兴趣的话不容错过**。系统方面增加了大量体贴的设定，最令人满意的是能够跳过前奏。难度方面也有细微的调整，入门的难度下降了。

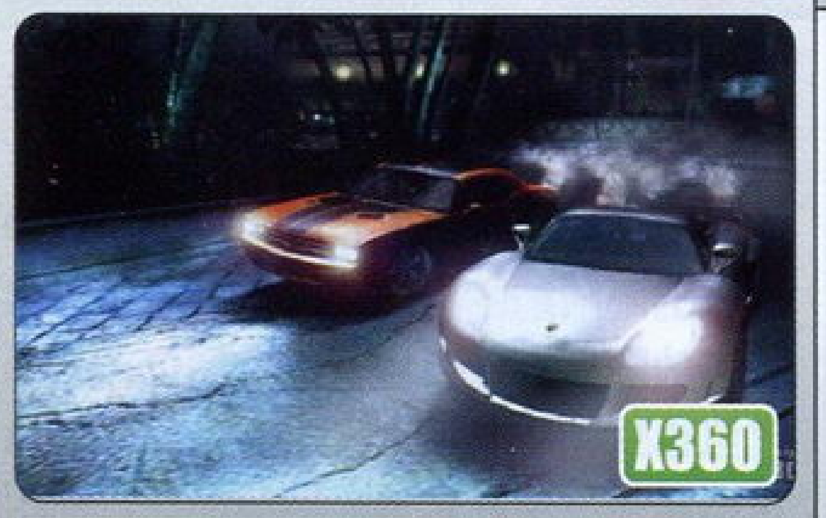
雨滴

与日版《应援团》一样的操作方法，一样搞笑的故事，一样的难度设计，不一样的歌曲设计！全新的19首欧美歌曲绝对会让新老玩家都练上一阵子，不过熟悉了高级难度后普通难度玩起来简直就是折磨。在**本作重新设计过的对战模式中，只要对方发动攻击，忽然变小的屏幕显示真让人欲哭无泪**！

■这是《应援团》的美国版，而不是美版。

■卡片■Nintendo/Inis■ELITE BEAT AGENTS■MUG■2006年11月6日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

极品飞车 卡本峡谷



画面 音效 系统 总分 23

小白龙

每一款《极品飞车》都有一个主题，本作也不例外。从副标题可以看出，山道赛是游戏的主打项目，**山路追逐战是游戏中最大的亮点，午夜在山道上追逐狂奔颇有些《头文字D》的感觉。**音乐方面有偷懒的嫌疑，在许多地方都能听到似曾相识的BMG。由于全平台的缘故，本作的画面没有什么提高。

ACE 飞行员

每一作《极品飞车》都能有相当数量的追随者，是因为每次它都能给玩家带来不同的游戏感觉，绚丽的夜景与险峻的山道赛是本作的最大特色。**X360版LIVE对战对网速的要求比较高，不过同人对战时的紧张感与刺激非单机版可比拟的，有条件的玩家一定要尝试一下。**女主角不如上一作耐看，算一条缺点。

多边形

这个系列从《地下狂飙》开始就走入了一个与普通竞速游戏完全不同的路线，可是这种美国地下文化却对我没有任何吸引力。游戏的画面和音效还是有着相当水准的，这一点倒是无可置疑。**游戏的单人模式还是很丰富，也引入了所谓“BOSS战”的概念，倒是有些新意**。不过整体表现只能说尚可。

■真正全平台，手机也有份。

■DVD-ROM■EA■Need for Speed:Carbon■RAC■2006年11月3日■1～2人■无对应周边■硬盘记忆

抵抗：灭绝人类

画面 音效 系统 总分 22

GOUKI

我们又一次玩到了这种可以看到“子弹横飞”的FPS，也正是基于这个原因，**游戏中绝大多数子弹的飞行速度与同类游戏相比要慢，给人的感觉比较怪异**，虽然是以二战为题材，但完全虚构的故事并不能给人代入感，强调细节描绘但缺乏对大场面气氛的渲染让人看到了这款游戏的不成熟之处。

ACE 飞行员

这真是一款各方面表现都中规中矩的游戏。你不可能对它交口称赞，但也不会对它嗤之以鼻。**游戏初期实在做得欠缺水准，不过一小时之后各方面表现全面升级，游戏乐趣也加强了不少**。在氛围的营造上，本作显得比较欠缺，即使一口气干掉十几个突然出现的敌人也不会让你有太强烈的兴奋感。

多边形

作为PS3首发的一款FPS游戏，我只能说这个游戏还很嫩。**由于采用的是现实＋科幻题材，所以游戏中的子弹飞出去充满了卡通效果，对于整体战斗气氛和节奏的把握缺乏经验，画面细节上的修饰也不够仔细**。对于一款没有震动的FPS，给予玩家的代入感也要大打折扣。

■稳定的30帧运行速度。

■BD－ROM■SCEA/Insomniac Games■Resistance: Fall of Man ■FPS■2006年11月11日■1～40人■对应■硬盘记忆

吉他英雄 2

画面 音效 系统 总分 22

胜负师

如果你经受过重金属摇滚乐的熏陶，那么你没有理由对这样的游戏置若罔闻。**游戏在选曲方面的经典程度与一代相比不遑多让，且继承和发扬了为玩家所称道的优秀学习曲线，难度的循序渐进使上手变得十分容易**。游戏在现场气氛上有所加强，新增的“翻场”系统对调动玩家情绪很有帮助。

GOUKI

美国人继承了音乐游戏的火种，本作在北美地区的人气很高，吉他这东西很对老美胃口。游戏的基本玩法与前作相同，针对初学者的练习模式能让人很快上手，**更多的授权乐队，更多的歌曲基本上可以让喜欢本作的人感到满意**，而多元化的对战模式相信会让你和你的朋友玩得很开心。

D・S

无论听还是玩，这都是非常MAN的一款音乐游戏——**如果你能忍受住单调的背景画面与乏味到几乎可以无视的隐藏要素，那么从头到尾的重金属摇滚乐洗礼足以让你的情绪持续保持亢奋到极点**，恨不得买上一把电吉他来痛快地吼上几曲。不过每首曲目时间略长，不宜长时间游戏，否则手指会酸痛。

■摇滚乐迷教科书级别的游戏。

■DVD-ROM■RedOctane/Harmonix Music■Guitar Hero 2■MUG■2006年11月7日■1～2人■对应专用吉他控制器■2600KB

乐高星际大战II/レゴ スター・ウォーズII/ EA/ACT/PS2 评分 22

忍道 焰/忍道 焰/Spike/ACT/PSP 评分 21

诺梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

星之卡比 多洛奇团登场！

画面 音效 系统

总分 21

玛娜

本作较之前的作品难度上降低了很多，**只要数个小时就可以100%完成，使游戏的耐玩度大幅下降，难度降低也使收集所有宝箱不再费力**，一周目完成几乎没有任何隐藏要素更让人大跌眼镜。卡比仍然十分可爱，吸取敌人能力变身系统十分有趣，玩起来相当轻松，但是就是一点都不耐玩。

晴天

作为任天堂另一款针对低年龄层玩家开发的游戏系列，本作的操作十分简单，击败敌人后吸取能力的系统依然健在。游戏表面上的解谜要素并不复杂，但是要达成全宝箱收集的目标则需要充分利用各种能力之间的特点来克服难关。**联机对战的迷你游戏同样可让玩家充分享受到互相恶搞的乐趣。**

雨滴

取消了前作触控笔操作的游戏方式，本作的操作手感顿时变得十分流畅。**卡比丰富的变身能力是游戏的一大亮点，加上本作新增加的3个新的变身能力，战斗起来十分爽快**。只是本作的游戏难度比前几作低了一些，虽然容易上手，但玩过之后很难让人记住。相比之下，还是游戏的联机部分比较有趣。

■在简单的操作中体会更多的乐趣。

■卡片■Nintendo■星のカービィ参上！ドロッチェ团■ACT■2006年11月2日■1～4人■对应NDS无线联机功能■自带记忆功能

源氏 神威奏乱

画面 音效 系统

总分 20

纱迦

优点缺点都异常明显。**优点在于画面确有明显进步，同屏显示的敌人数量大增。不过游戏的视角问题严重**，很多场景都是灰蒙蒙的一片。而且游戏风格与一代区别较大，上代的精髓神威被改得面目全非。几个新增系统还算出彩，武器系统比想像中要完善，但新加入的两名角色令人失望。

邪魔天使

一款显得很中规中矩的游戏，虽然没有让人眼前一亮，但却也不会让人失望。游戏的画面尚可，无论是背景还是人物，贴图比较细腻。战斗还算流畅，手感也还不错。**四名角色的招式个性鲜明，在战斗和冒险中各有各的用处**。游戏不能改变视角，而有时会遭到画面外的攻击，所以会让玩家措手不及。

胜负师

所谓次世代给游戏代来的变化，仅仅是"看"得爽恐怕远远不够。游戏莫名其妙地不能自行转动视角，这使场景的衔接出现很大问题，低平的视野也很不舒适。缓慢的战斗节奏对如今的ACT来说足以致命，停滞画面的换人系统更是雪上加霜，神威变成简单的按键也失去了本应有的爽快感。

■冈本吉起日薄西山。

■BD-ROM■SCEJ■GENJI 神威奏乱■ACT■2006年11月11日■1人■无对应周边■硬盘记忆

机动战士高达 锁定目标

画面 音效 系统

总分 18

邪魔天使

作为PS3的首发游戏本作在整体上来看的确还很不成熟，丢帧、拖慢的现象时有发生。**游戏的手感不敢恭维，显得很僵硬，特别是在混战时更是让人非常着急**。不过游戏在机体的旧化制作上还是显出了制作人的细心，而场景破坏也很震撼。总之，不是高达FAN就不要浪费金钱了。

十六夜

虽然十六夜是个"高达控"，但面对游戏只能无奈地摇摇头。**动作僵硬，画面拖慢，这些在试玩时遇到的情况在正式版中依然存在。场景的简陋也是游戏的致命伤**，尤其是看到了众多画面素质超高的游戏后再看本作，真的有种莫名的悲哀。其实一款高达题材的作品能够成为首发游戏，意义才是最重要的。

D·S

虽然我们完全可以理解随PS3首发登陆对一款次世代游戏而言是多么困难的事情，但这并不代表就能容忍游戏中满屏的简陋贴图与严重掉祯。**尽管机体表面的陈旧感做得非常真实到位，战场气氛也烘托得十足十，然而一款游戏的重点显然并不在这里**。目标锁定，锁定的大概只是铁杆玩家的钱包。

■除非是高达FAN，不然还是放弃吧。

■BD-ROM■NBGI■机动战士ガンダム ターゲット イン サイト■STG■2006年11月11日■1～2人■无对应周边■硬盘记忆

舞-乙HiME 少女舞斗史！！

画面 音效 系统

总分 18

纱迦

可选角色基本上囊括了动画中的主角人物，**隐藏要素还算丰富，游戏难度也不算高，要想挑战完美也不算难**。不过明明是以FANS向游戏作为卖点，但游戏与动画的互动部分却相当少。游戏类型总算不再是文字AVG，但作为FTG来说又过于简陋。游戏的平衡性也不好，不过会有人去研究这个吗？

十六夜

作为一款由动画改编的游戏，本作还是说得过去的：华丽、爽快的"舞斗"以及耳熟能详的音乐，这些对于FANS来说就已经足够了。**如果说3D后角色的造型还能让人接受，那么游戏的手感只能用一般来恭维了，好在每个人的必杀还算作的用心**。丰富的收集要素是吸引FANS的另一个法宝。

玛娜

本作仍然是踏上了动漫改编游戏的老路，什么都作一点，又什么都作的不到位。游戏难度过低，全程几乎只要按一个攻击键就可以过关，连BOSS也不例外，基本谈不上策略两字，好在变身画面演出倒十分华丽。**到了最后，你会发现玩这个游戏惟一的目的只是为了收集所有隐藏要素**……

■除了收集，我们还能做什么

■DVD-ROM■Sunrise Interactive■舞-乙HiME 乙女舞斗史！！■FTG■2006年11月9日■1～2人■无对应周边■85KB

胜利十一人DS

画面 音效 系统

总分 15

多边形

有句俗话叫"一夜回到解放前"，放在这里形容这款"掌机上的WE"倒是正合适。**游戏还算保持了系列PS版一贯的手感，但是AI方面则大幅度削弱，使得整个游戏感觉一落千丈**。惟一有价值的地方就是对应Wi-Fi的网络对战，可是游戏本身的低质再加上网络的问题让这游戏没有丝毫吸引力。

GOUKI

如果有可能，我希望本作仅仅只是PS版的移植作，而不是现在这样——我**甚至都不愿意承认这是一款《WE》游戏。如果你之前没能接触过《WE》，可能会觉得它还行**，但问题在于你是一个《WE》的忠实FANS，你对这款游戏的期望至少也是"能让你在掌机上玩出《WE》感觉"的游戏，很可惜它不是。

D·S

我简直不敢相信这居然是《WE》？记得GBA上的那一作好歹还有几句实况解说可以听一听，这次机能提升了却只剩一句"GOAL！"了？**还好游戏的手感保持了PS时代的感觉**，但是对于已经进化到次世代的系列来说，这一作几乎可以无视掉，就连制作小组都不是我们熟悉的KCET。

■象征意义大于实际意义的"掌机版WE"

■卡片■Konami■Winning Eleven DS■SPG■2006年11月2日■1人■无对应周边■自带记忆功能

I' s Pure/I' s Pure/Takaratomy/AVG/PS2 评分 21

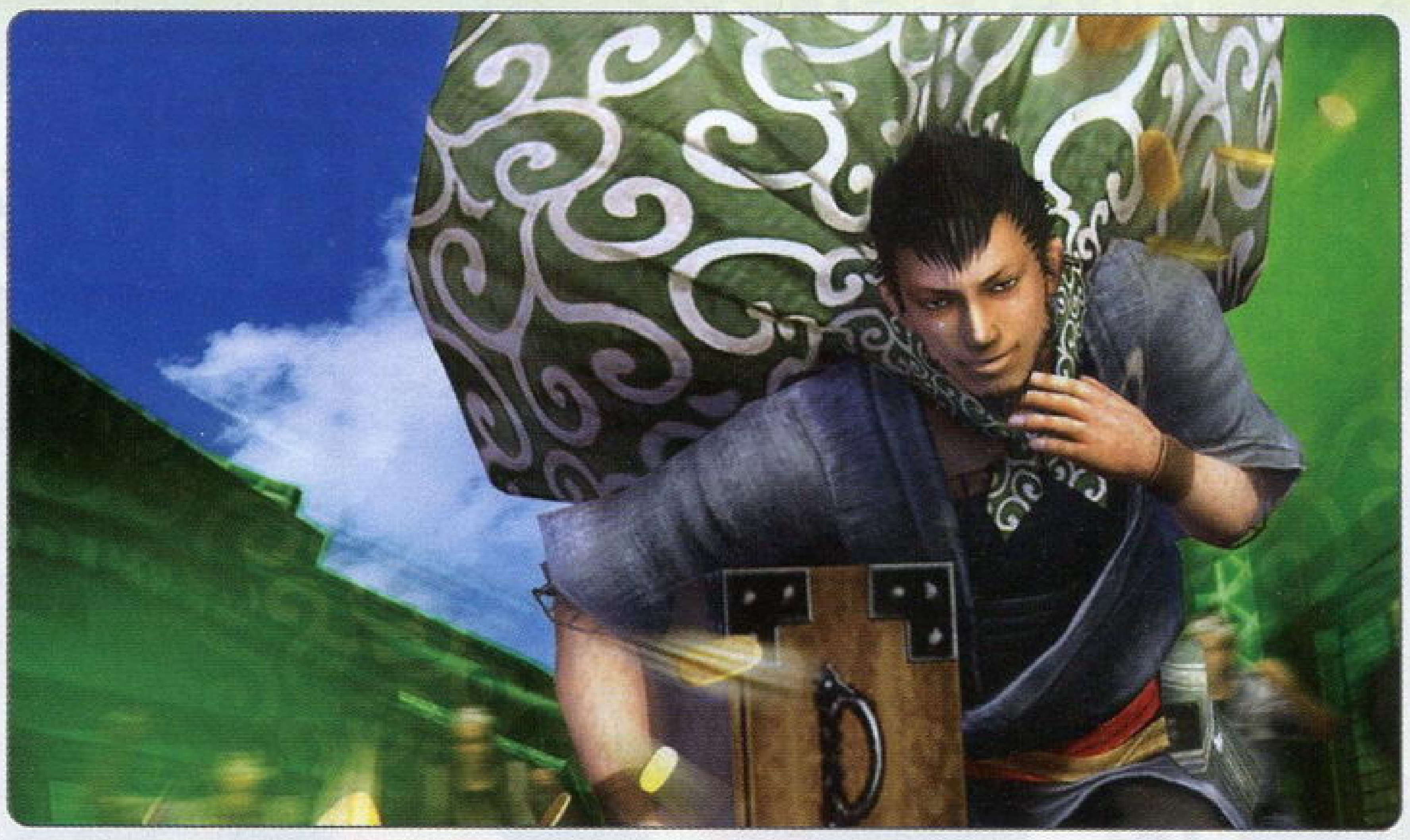
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

黄金眼评分 **22**

神業
KAMIWAZA

文 迁徒的鱼 美编 anubis

◆游戏时间：50个小时以上



惩奸劫恶，抚孤济贫

PS2／DVD－ROM／Acquire／2006年8月31日／900KB／1人／无对应周边／日版／6800日元

作为Acquire最后的一部作品(现已被日本手机及PC游戏公司Aeria收购)，《神业》算是一个不太完美的句号。虽说游戏中一如Acquire的“传统”，视角、拖慢、读盘方面都存在着问题，但充满创意的新颖玩法还是值得我们尝试体验一下当盗贼的感觉。

盗

以往的游戏中以偷盗为题材的游戏可以称得上凤毛麟角，日本时代剧＋盗贼动作游戏更应该是独有的游戏类型了吧。小到桔子铜板，大到桌衣柜铜像只要是所见之物统统都能够塞进海老三那神奇的包袱皮之内，玩家当然也不能乱偷，拿走咱们村民的血汗钱可是要被人民群众鄙视的。游戏中大大小小的可盗品足足有500多余种，不同时期同一地点的物品还会发生变化，想要达成盗品收集率100％至少要二周目以上才行。不过当你费劲周折使盗品收集率达到100％发现奖励是一个猪头假面时，也许会大失所望。

作案之后下一步就是销赃了。“盗人之汤”——嗯，听名字就知道此处乃是非之地，你只要把你的包袱皮从身上放下，用华丽的脚法(可惜海老三只会抽射，想踢出贝式弧线的玩家就不用尝试了)把它踢入楼上的换金箱就能换到银子了。身为义贼可不能只顾着赚钱，我们还要把偷来的东西放进村子内的民箱分给村民，这样才能得到村民的支持。偷了村民的财物放进了民箱？你这不是不打自招嘛，看看，好不容易累积的人气度又被你弄没了吧。虽为盗贼，但也是要有组织性纪律性的，你必须按时给老板娘缴纳“会费”，否则惩罚将接踵而至，这年头盗贼也不好当呀。

意

通常高自由度的游戏剧情通常会显得比较薄弱，从这一点上看《神业》也不例外。游戏中出场的非大众脸人物少得可怜，几个BOSS中除了狱头与蓝之助外，其他人的出场都显得有些唐突。夏与狛狮子更是匆匆出场之后便再也没有下文。菜铃和白纹的表现机会也不是很多，如果不是天天要回家喂菜铃吃药，可能存在感会更加薄弱。不过从Acquire出过的游戏系列来看，本作的剧情上的先天不足就不奇怪了，看来Acquire在剧本的编写上确实没有什么高招。

即

游戏中主线任务和支线任务的安排比较散乱，经常走到一个地方会莫名地触发主线剧情。支线任务看起来数量惊人，但实际当中有着大量重复的任务，真正的任务类型其实只有十余种，这直接导致游戏后期我们基本都在做着重复的事情，耐玩度自然大打折扣。

整个游戏设计得最出彩的地方就要数脱狱的部分，分为两层的牢狱可谓本作中最大的一处场景。牢狱内机关重重、戒备森严，只有在这里才能感受到潜行的乐趣。如果你有兴趣，不妨多去那里转转，里边还有不少隐藏的盗品可以收集，最后一把钥匙以及隐藏商店都要在此才能找到。

作为一款动作游戏，本作的打击感实在让人不敢恭维，从人身上偷东西像打在石头上一般，莫非他们各个都有内功在身？看到手臂穿胸而过那是家常便饭，时不时地卡在墙壁里走出不来才是最让人郁闷的。

妙

在游戏公布初期，Acquire一直在强调“盗的美学”，游戏中主打的“ジャストステルス”系统便是体现这种美学的最佳表现。按R1连续闪避成功之后再进行偷盗便可看到华丽的演出效果，“一盗两断”、“快盗乱麻”等四字成语的谐音颇有些意思，我们国内的玩家看到在游戏中看到这些文字也会会心一笑吧。

可以说“ジャストステルス”系统是整个游戏的亮点，不过也许制作人太过于想强调“盗的美学”这个概念，把R1闪避设定得过于强悍，一路下来连按R1几乎可以逃过所有人的视线，使得游戏本来构建好的一些其他隐秘手段变得十分鸡肋，一些辅助道具也显得可有可无，有些道具或技能也许通关之后也未能有机会在玩家面前展示它的功能，整个游戏的平衡性瞬间崩溃。盗贼盗窃时应有的隐秘感和紧张感也丧失殆尽。如果Acquire在制作游戏时能在“ジャストステルス”的使用上稍加限制，游戏的平衡性会有很大改善，整个游戏打法上的战略性也会得到提升。

虽然游戏中还存在着这样和那样的问题，但《神业》依然不失为近期二线作品中的上乘之作。凭着Acquire的实力，如果给它更多的时间和制作经费，我们将来也许会看到更多更出色的作品。可惜的是随着收购事件的公开，这个美好的愿望也许永远也不会实现，《神业》这部异质的作品自然也被赋予了一种特殊的意义。在此祝愿Acpuire在新的领域能够延续“日本时代剧”的魂魄。

www.plumbook.cn

新的战争，新的希望

作为Xbox上最具影响力的游戏，《光环》说第二没人敢说第一。自从这个系列在Xbox上成功以来，它的一举一动都牵扯着无数玩家的心。微软发售X360后，大家自然而然将目光集中在了这台次世代主机上，而希望在X360上玩到《光环》作品当然也成为了很多玩家的期望。在经过两年后，系列完结篇将登陆X360，人类与圣约人的战争能否在此划上休止符，我们拭目以待。

文 邪魔天使 美编 NINA

光环3	Microsoft Game Studios/Bungie Software		RPG
X360	HALO3	发售日未定	
	对应人数未定	记忆要求未定	售价未定
	对应 Xbox LIVE		

HALO 3

新武器、新场景追加 系列最新作在此进化！

2006年1月6日，制作《光环》的Bungie在美国西雅图举办了以世界媒体为对象的媒体发表会，会上设置了可供多人游戏的《光环3》试玩台。来自世界各地的媒体在会上体验到了《光环3》带给人们的震撼，在线模式也让参加发表会的人们感受到了多人网上对战的魅力.

◀游戏中士官长可以使用敌我双方的武器，而系列传统的双枪依然会在游戏中登场。

武器的更换以及就地拾取 让游戏有无限的战略性

我们都知道，在"《光环》系列"中外星人使用超文明技术制造了许多高威力的等离子武器，而且这些武器的种类还非常多。而在本作中又追加了一些新武器，如何运用这些新武器占据战场是游戏的关键，而且其中不乏威力更为强大的武器哦。

新武器 New Weapon

远近战皆可的强劲武器

尖刺狙击枪

在枪的前端装备了锋利刀刃的狙击枪，远、中距离用射击攻击，接近战可以当剑用，是适合远近作战的万能型武器。该狙击枪可双手持，当作为枪用时，与一击破坏力相比更注重它的连射性，是系列首次出现的新型武器。

新交通工具 New Vehicle

猫鼬号

除了武器以外，游戏中玩家所乘坐的交通工具也有追加。这款"猫鼬号"战车就是从未在系列中出现的一人用交通工具，它能够在狭窄的建筑物以及凹凸不平的岩石地带高速行驶，特别是在多人对战时，有了它就可以对对方阵营实行强袭、诱导作战。

士官长的进化

作为系列的主人公，士官长是经过了身体强化专门对付圣约人的地球军的王牌。在X360那强大的机能支援下，本作中士官长显得更为真实，当然，我们的目光不要仅停留在画面上。请注意，士官长身上盔甲的变化以及装备变化，图中我们可以清楚地看到士官长的背部和双腿两侧都装备了武器。由于这些武器大家可以一目了然地看到，所以在多人对战的时候就可以看到对方装备的武器，同时也可以想出相应的对策，这一设定显然在多人对战中更有意义。

©2006 Microsoft Corporation. All rights reserved.

话梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

新的舞台 新的战场

对于FPS而言，场景是非常重要的，因为这里是战斗的舞台，地形也是影响玩家发挥以及如何部署战略的重要外因。《光环3》中的场景都是重新制作的，有的场景的类型也是前作中未出现过的，看到这些场景，您是否已经跃跃欲试，想在里面拼杀了呢？

高原的攻坚战 瓦尔哈拉

这是一个视野非常开阔的野外地图，由于掩体很少所以需要很强的战斗能力，而这里也因为很宽阔，所以利用交通工具的时候肯定不少。看到这里想必大家都明白了，拥有强力的射击武器以及交通工具将会对战斗的胜败起到关键作用。

◀由于这是广阔而视野良好的场景，所以玩家能体会到枪战的乐趣。

利用搭乘兵器驰骋于宽阔的大地

▲以猫鼬号为首，许多交通工具都陆续登场，不仅是移动手段，还可以将其作为武器来使用。

潜入山间的敌方领地 高地

这是一个在山间的荒废基地，这里有可关闭的门以及很多升降梯，而且在基地内部还设置有各种适合防守的机关，可以看出在这里战斗单兵作战显得很薄弱，所以一定要注意团队合作。特别是多人对战时的“抢旗战”，攻守双方一定斗得很激烈，在这里用语音聊天功能绝对有必要。

▲该场景中设置了对防守很有利的装置，所以在早期制压基地对战局有很大的影响。

基地内的设置左右了队伍的命运

◀在高地发生的攻防战一定非常刺激，这是考验玩家战略头脑的时候。

雪原的战斗 雪封岭

这是与人类敌对的圣约人所支配的领域，圣约人在这里建造了许多防御工程，玩家在这里主要是在建筑物中进行战斗。这里最具特色的建筑就是“守护之门”，在这里无法持武器进入，而里面也有它独特的机关装置，看来这个场景是一个极具挑战性的地方。

▲雪封岭有许多传送装置和守护之门，如果将手榴弹扔到隧道里可能会将我方也卷入进去，看来这里是考验玩家技术力的地方。

移动装置是通往胜利的钥匙

最速《光环3》试玩报告 多人对战的乐趣依在 自由调整更加进化

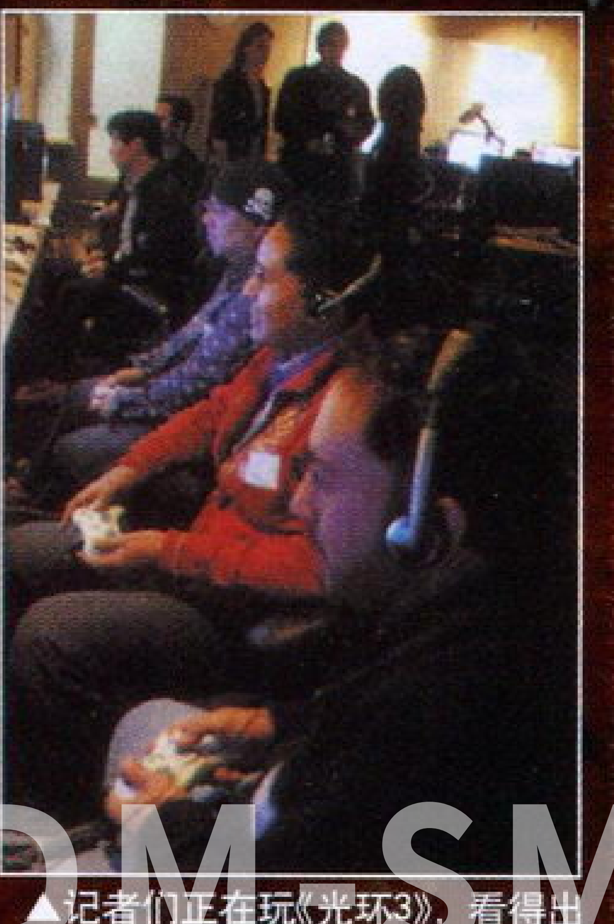
对于Bungie而言在游戏完成前向外公布正在进行制作的作品是一件极为罕见的事情，这次举办媒体发表会更是难得。在发表会上发言人说“废话不多说了，大家还是玩吧。”如此有自信的发言足见他们对游戏的品质充满了信心。在发表会当天，Bungie为媒体准备的是Pre Alpha版，在上面介绍的三个场景中记者们分好队进行队与队的对拼以及抢旗战。试玩后记者们感到游戏的平衡性方面还有待调整，但总体感觉还是非常棒的，有的记者玩得兴起甚至忘记了还要作记录。总体而言，试玩的部分并不是只在原有的基础上加了一点东西，而是有进化，但还是有一些不明确的地方。对此口风极紧的制作人透露了一点消息，那就是多人对战玩家可以更改规则，而在能力数据方面他们也希望能够进行自己调整。看来《光环3》让玩家专心研究的东西还有很多很多……

传奇版《光环3》

对于这款具有特殊意义的游戏，微软将会推出名为“传奇版”的限定版，该限定版包括了一个士官长头盔的复制品，另外还有可能收录一张特典DVD(相信应该收录了游戏的制作秘话等内容)，由于是预约生产，所以现在价格还未定。

◀ Bungie工作室的主要制作人员，从他们的表情可以看出游戏的开发已经渐入佳境。

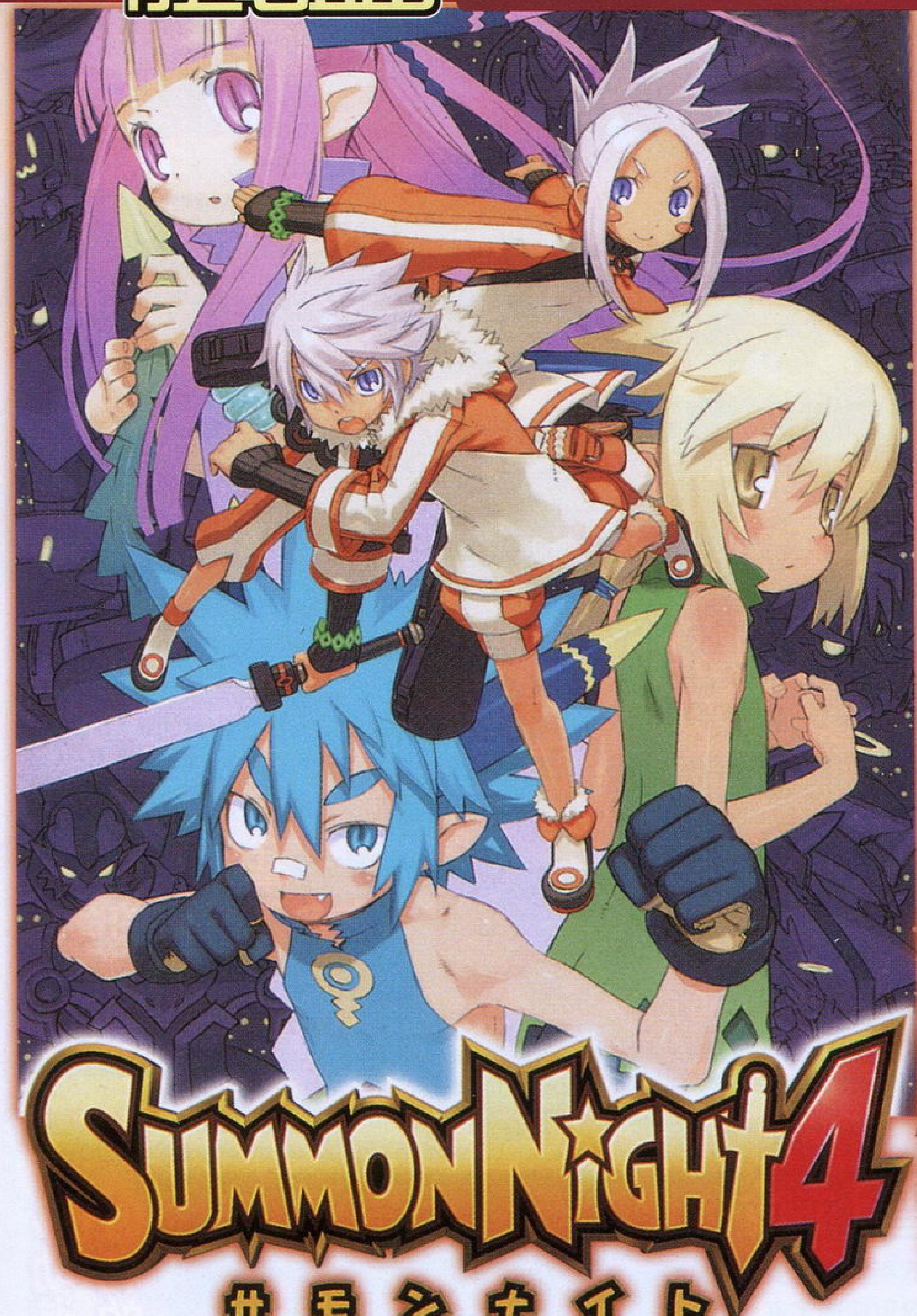
◀记者们正专心致志地听着Bungie工作人员的讲解。



▲记者们正在玩《光环3》，看得出他们都相当兴奋。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

文 晴天 美编 菲菲



召唤之夜4	Banpresto	S·RPG
PS2 サモンナイト4	2006年11月30日	日版
1人	记忆要求未定	6980日元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

“《召唤之夜》系列”最新作即将登陆PS2，再次扩大的游戏舞台，更加曲折离奇的故事情节一定会让系列的老玩家为之痴迷。在战斗中亲自去体验全新的策略要素，在迷你游戏中寻找更多的游戏乐趣无一不吸引着无数玩家的目光，本期将为大家带来关于本作世界观的进一步报道，迷你游戏和召唤兽的初步研究也一并奉上，你准备好了吗？

智勇双全的使者领袖

クラウレ 克拉伍雷

CV：三宅健太

来自幻兽界メイトルパ（梅特尔巴）的セルファン（赛尔方）族，背后的双翼是其最大的特征，由于在游戏中是作为最后的一位守护者登场，因此地位非比寻常。他擅长使用长枪进行攻击，但责任感强、不甘示弱的性格常常会带来不少烦恼，似乎从他的身上才能找到龙之子身世的答案。

▶在他与龙之子的对话中提到的「继承的仪式」到底是什么呢？

灵界的见习天使

リビエル 莉碧尔

CV：佐藤利奈

运用自己丰富的知识教育龙之子的迷糊老师，因为刚进入灵界サプレス（萨普雷斯）担任见习天使，所以总是不假思索地揽下一大堆事情后慢慢处理，属于“热心有余，经验不足”的典型代表。当遇到自己无法处理的事情时，就表露出自己喜欢撒娇的本性，并且严重的近视也是发生多起乌龙事件的直接原因。

游戏的核心人物龙之子

虽然游戏中有男女主角供玩家选择，但是真正能对故事情节造成影响的则是以下三位在流星之夜诞生的“龙之子”。在流星之夜的意外邂逅，善良的主人公承担起了保护它们的责任，随后发生的一系列暗杀事件也表明敌人已经将目标锁定在了它们身上，究竟的敌人的目的是什么？龙之子的身上到底隐藏着什么秘密？所有的谜底都会在游戏中由玩家亲自去揭晓。

▲游戏中初次与龙之子相遇时出现的三个选项会分别对应不同形态的龙之子，他们人形态时截然不同的性格一定会给玩家留下深刻的印象。

リューム 琉姆
CV：田村 ゆかり

活力十足的男孩，一旦不合自己的心意就会抓狂，以反抗主人公的命令为乐，看起来并不是很好伺候的样子。

ミルリーフ 米尔莉芙
CV：野川 さくら

性格脆弱，常喜欢哭哭啼啼的女孩，喜欢用“爸爸”（妈妈）来称呼玩家，天真可爱，非常招人喜欢。

コーラル 柯拉尔
CV：岩男润子

性格十分内向，同人说话时总喜欢回避别人的眼神，虽然给人的感觉十分稳重，但却十分抗拒和他人交流。

©FLGHT-PLAN©BANPRESTO 2006 キャラクターデザイン 饭塚武史 シナリオ 都月狩

www.plumbook.cn

以龙之子为目标的邪恶势力疯狂袭来

钢之军团的首脑人物

ゲック 贾克

CV：内海贤二

被属下称为“教授”的老年召唤师，由于其掌握了机界ロレイラル(罗雷那尔)的高等召唤术，所以创造出了由机械兵器所组成的“钢之军团”。老迈的身体只能依靠植入身体的“延命装置”才能维持正常的身体机能，每当激动时就会出现呼吸困难的情况，不知道他的背后是否还隐藏着真正的敌人？

侍奉贾克的人型三姐妹

长女 ローレット 洛蕾特

CV：大原 さやか

贾克利用破损的零件拼凑起来的人型机械，机械手可变化为远程攻击的手枪。

次女 アプセット 阿普瑟特

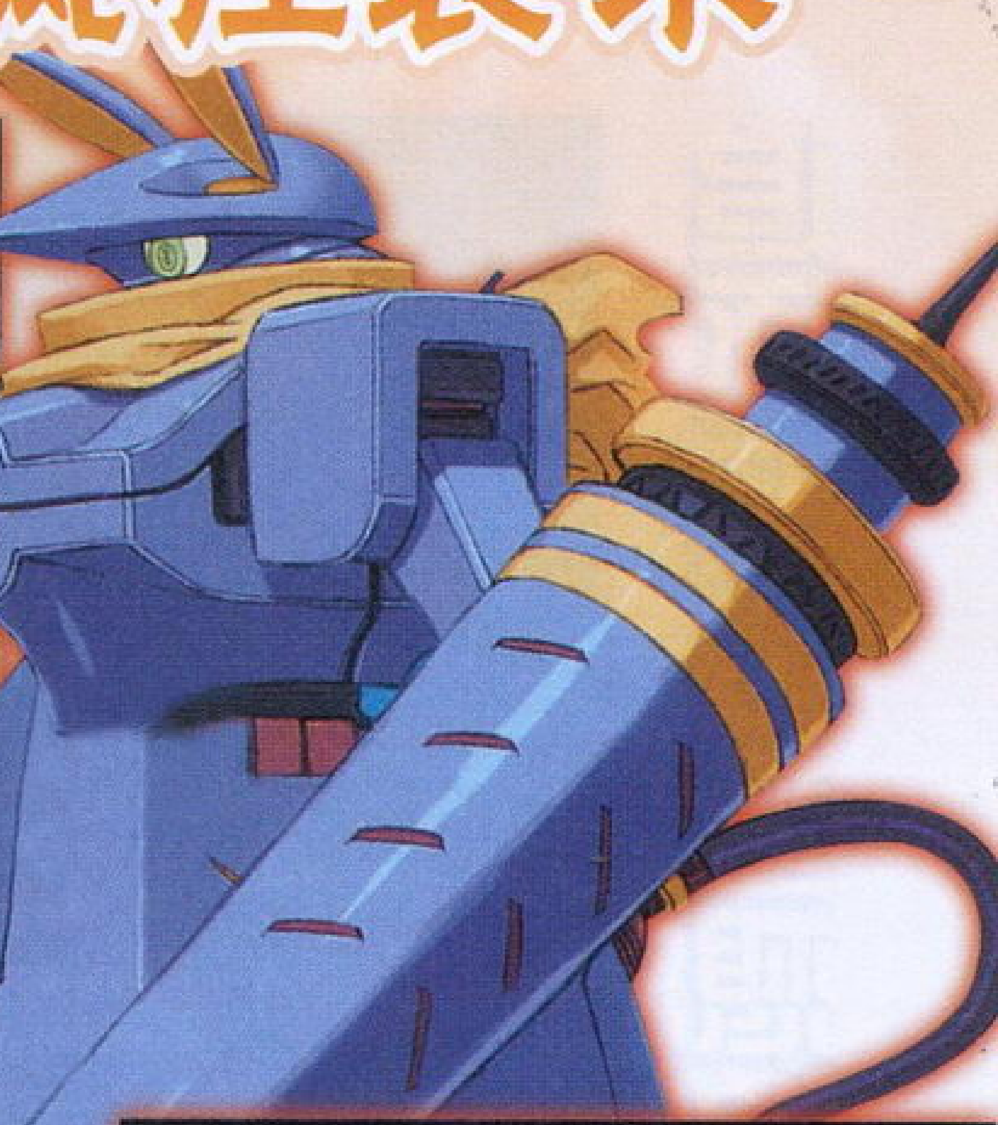
CV：桑谷夏子

由于体内的人工智能存在故障，缺乏表达感情的能力，机械手可变化为极具破坏力的钢钻。

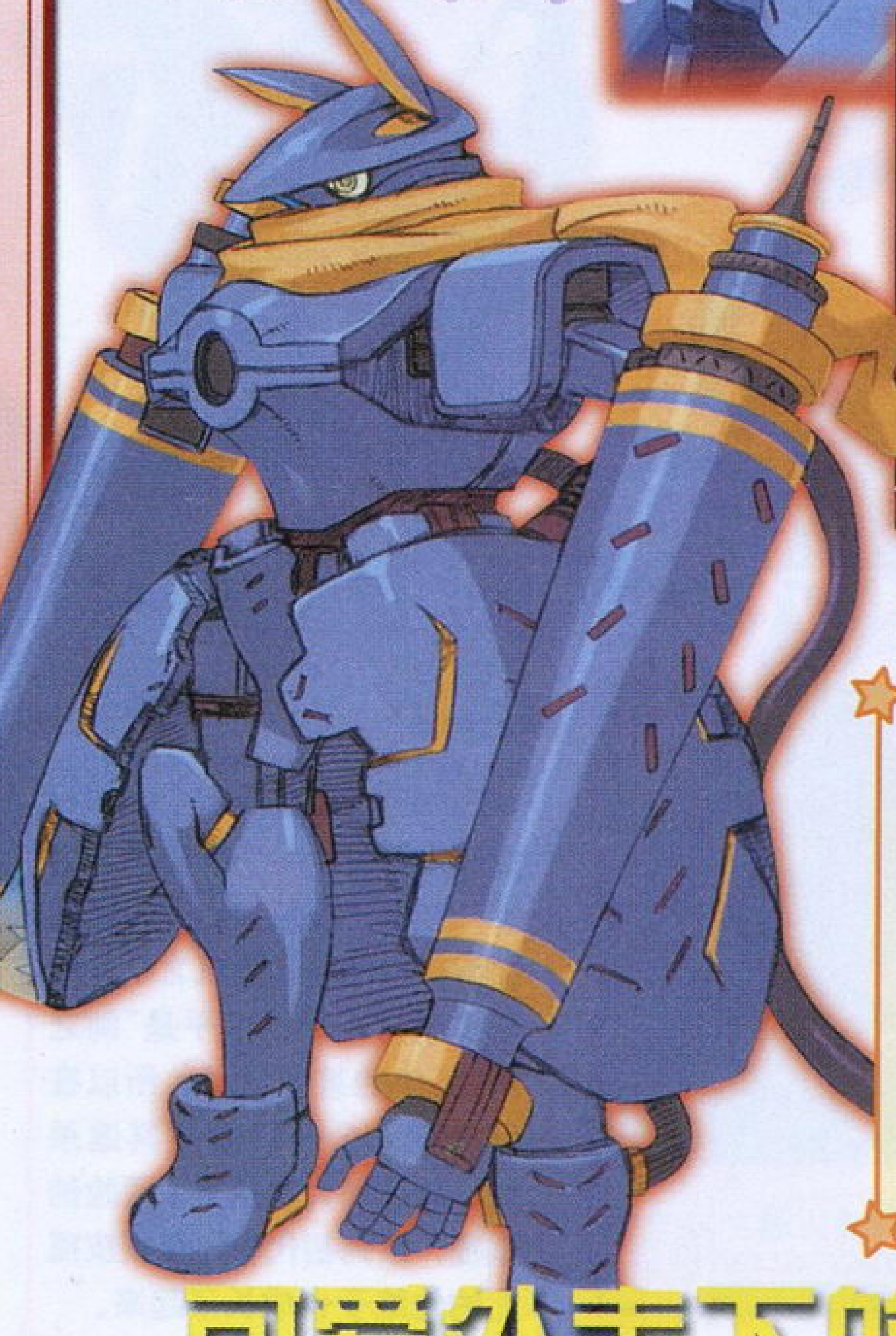
三女 ミリネージ 米莉蕾吉

CV：望月久代

性格暴躁，常把“蠢货”挂在嘴边的人型机械，机械手可变化为自由伸缩的钢刀。



グランバルド 古兰柏德



▲古兰柏德的特殊攻击能够对十字型区域造成伤害，分散移动才能免受更大的伤害。

CV：矢部雅史

“钢之军团”中数一数二的重炮型机械兵，由于思考回路存在缺陷，所以说起话来给人相当幼稚的感觉，再搭配上可爱的兔耳朵，很难让人把它和无情的杀戮联系起来。玩家第一次遭遇它时千万不能被其外表所迷惑，否则一定会大吃苦头。

可爱外表下的恐怖机械

兽之军团的最强战士

兽皇

▼由于不会人类的语言，和兽皇是不可能进行沟通的，从其不停发出的咆哮声中就能感受到兽族好战的天性。

▲兽皇的普通攻击拥有同时攻击前方三格的特性，请务必小心。

▶使用锋利的兽爪进行连续的高速攻击，玩家在初期真能承受得住吗？

不通晓人类的语言，无法与人进行交流，拥有过人的体力和破坏力，再加上兽性的驱使，完全不会考虑自己是否受伤就会冲到最前线与敌人战斗，名副其实的“狂战士”。在战斗中一定要避免和其进行近身作战，不然它锋利的兽爪一定会让你尝到死亡一般的恐惧。

剑之军团的忠诚骑士

インドラー 因德拉

CV：石塚运升

被属下称为“将军”的剑士，身上酷似牛角的盔甲也体现出其倔强的性格。喜欢与敌人堂堂正正的交锋，对耍计谋的行为嗤之以鼻，由于军人的本性，对于自己受到的屈辱和恩惠都绝不会忘记，从某种意义上讲，是值得大家尊敬的人。

充满谜团的人物

ギアン 吉昂

CV：成田剑

拥有“魔兽调教师”的别名，冷漠的眼神似乎拥有看穿一些的能力，游戏中会和剑之军团一起出现，到底他真实的身份是什么呢？

エニシア 艾莉夏

CV：水树奈奈

追随吉昂左右的少女，虽然身为女儿身但是却拥有很高的谋划能力，从其特殊的装束看来，她应该是某种神秘力量的拥有者。

诺梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

住进主人公旅店的神秘访客

追逐骑士梦想的青年

▲游戏中会有一段阿鲁巴练习剑术的CG，看起来他每天都在为自己的梦想而努力。

アルバ 阿鲁巴

CV：小尾元政

额头上拥有十字伤痕的见习骑士，在执行任务的途中被神秘组织袭击而陷入危机之中。由于他崇拜的偶像似乎是“剑之军团”中的某个成员，所以在得知主人公一行人被其追杀后，毅然和大家踏上了冒险的旅程，系列初代中还是顽皮孤儿的他终于也成长了起来。

风流倜傥的雅士

▲信玄并不看重名利，从他的话语中时常都能感觉出来。

CV：子安武人

来自鬼妖界的吟游诗人，随性的打扮总透露出一丝幽雅，由于喜欢各地的美食，所以暂时寄宿在了主人公的旅店里，时常兴起的时候会自己独自唱歌，不过那极具“杀伤力”的歌声往往会让旅店的其他住客落荒而逃，看来要保持生意良好，还是尽量帮助其改掉坏习惯才行。

▲似乎他也对龙之子很感兴趣，务必谨慎回答他的问题。

シンゲン 信玄

Mini Game 1 旅店大作战

由于我们的主人公所经营的是一个集餐饮和住宿于一身的高档旅店(笑)，所以除了应付每天前来住宿的客人外，满足大家的胃也是头等大事。在这个迷你游戏中，玩家需要先记住客人所需要的食物，然后再着手制作，最后在规定时间内完成所有的送餐任务就算大功告成了，想偷懒的玩家索性拿张纸出来记吧，完成某些客人的特殊要求还能获得额外的“料理配方书”，向“厨神”的最终目标迈进吧。

▲游戏开始后会有一段时间让玩家记住客人所需要的食物，不过短短的十秒真的够用吗？

▼随着过关次数的增加，客人的要求也会越来越多，当然报酬也会更加丰富，初期一些无法获得材料似乎也要迷你游戏的等级达到一定级别才会出现。

Mini Game 2 钓鱼大师

▲一定要把握好按键的时机，不然鱼饵都有可能被吃掉。

▲狂按按键真是对手柄的摧残，不知道有没有什么讨巧的方法呢？

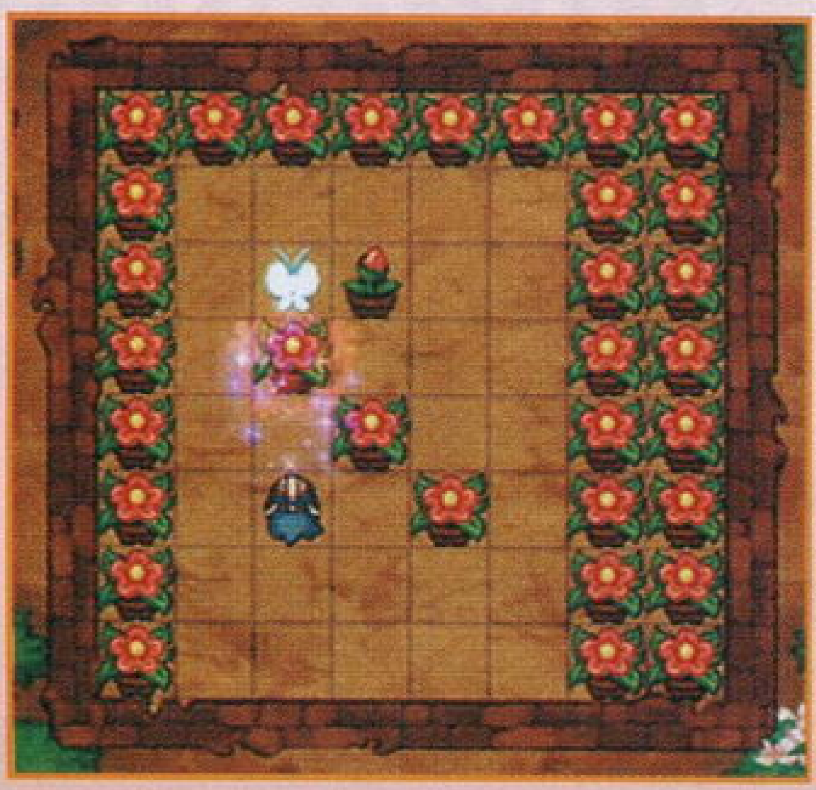
在限定时间内进行垂钓的小游戏，使用不同的鱼饵所捕获得到的物品也是不尽相同的，每次投下鱼饵后仔细观察浮标，当其沉下后就全力按键和转动左摇杆，当画面右下方的能量槽达到满值后，我们的战利品就出现了！

◀时间结束后会根据战利品进行奖励，都有什么好东西呢？

www.plumbook.cn

Mini Game 3 秘密花园

游戏中玩家需要操作可爱的鼹鼠来推动花园中的花盆，先将蝴蝶推到某个花盆上，再让其与其他花盆相临，那它们就会同时绽放出美丽的花朵，只要让所有的花盆都开花就算过关了，一些潜在的规则会使看似简单的游戏变得颇有难度。



▲先将所有的花盆连成一片似乎是游戏的诀窍之一。蝴蝶可以穿过花盆的规则一定要有效的利用。

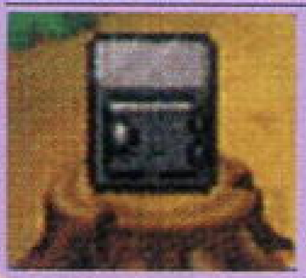
Mini Game 4 快乐伐木

▲游戏中计算分数的物体共分为木块，大木块和石头三种，不断刷新自己的记录吧。

只要通过十字和○键就能够通过的迷你游戏，当每个树桩上出现奇怪物体时就立即上前敲击，最后根据分数来获得奖励，不过中途出现的机器人被攻击到可是要扣分的，而一些让分数加倍的道具也会出现，总的说来，是一个考验玩家反应和判断力趣味游戏。

需要注意的目标

如果不幸打中它就会扣去1分，游戏剩余的时间越短，出现的频率越高，任何时候都要看清楚再行动。



如果连续得分就会形成连锁，累计到一定程度就会出现分数加倍的“小金库”，这可是个好东西啊。

令人怀念的伙伴

▲在第一关的“夜会话”中就有和她交谈的机会，不知道她又会给玩家讲述怎样的侠盗故事呢？

アカネ 茜

CV：天神有海

在主人公所在村庄トレイユ（特雷优）中贩卖药品的神秘药商，充满忍者风格的打扮一眼就能让人看出其不凡的身分。言语上总强调自己是一个劫富济贫的人，但其所售药品的高昂价格不得不让人打上一个大大的问号？不知道系列老玩家似乎还记得她也曾经在系列的初代和二代中登场过哟。

自称卖药的忍者大姐

让人感动的召唤系统

和以往系列一样，游戏中的召唤兽不但可以使用各种魔法来帮助玩家战斗，而且使用“ユニット化”（单位化）指令还能让其成为我方的战斗单位活跃在战场上，下面就让我们一起来看看召唤系统的初步资料吧。

自由命名

作为该系列的传统，如何给自己的召唤兽取一个响亮的名字同样是一件十分有趣的事情，究竟该取什么名字才好呢？仔细想想看吧。

通常召唤

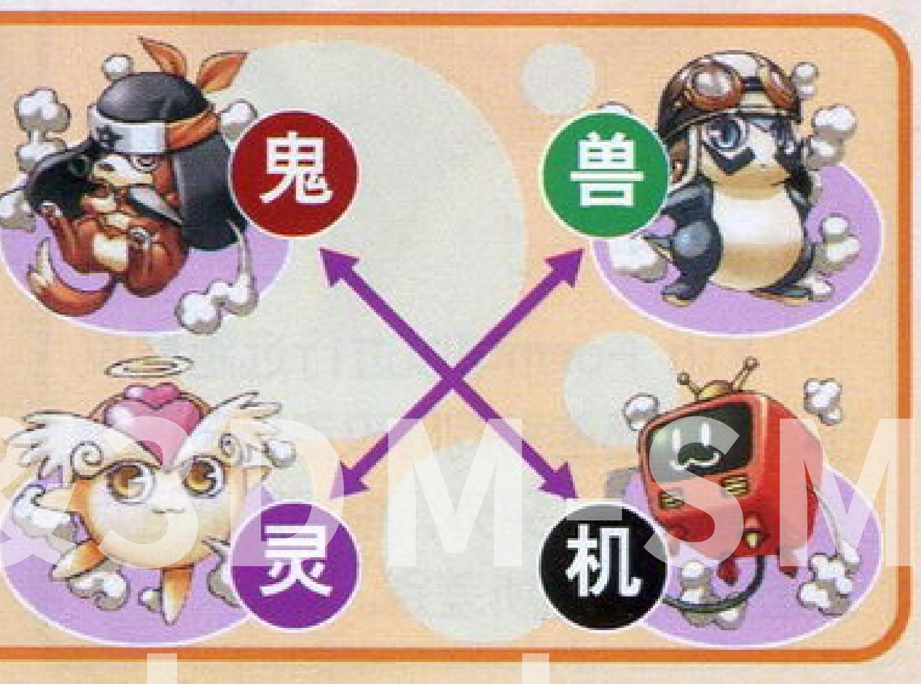
消耗MP对单体或范围内的敌人进行攻击，此时使用者的精神会直接决定造成伤害的大小，多多发掘这方面的人才吧。

单位召唤

单位化后的召唤兽会根据所使用角色的等级而发生能力的变化，使用单位化召唤兽的普通攻击也能实现属性攻击的效果。

属性相克

游戏中共存在鬼、兽、机、灵、无五种属性，在战斗中通过查看资料可以获得敌人的具体属性，使用其相对的属性进行攻击是战斗的基本，同样的规则对敌人也是成立的。



评测杂志8CDM.SMV
www.plumbook.cn

最终之战即将来临！

.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで

《思念之声》才发售不久，CC社便马不停蹄地为“《.hack//G.U.》系列”的最后一作《漫步之速》展开了宣传。作为该系列的最后一作，《漫步之速》将为网络游戏《The World R：2》的所有变故划上一个句号。究竟八咫的身分是什么？三爪痕的目的又是什么？欧范的存在有什么意义？驰尾的未来将何去何从？相信《.hack//G.U. Vol.3 漫步之速》将给我们一个圆满的结局！

文 雨滴 美编 NINA

.hack//G.U. Vol.3 漫步之速	NBGI/Cyber connect2	RPG
PS2	.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで	预定2007年1月18日 日版
1人	489KB	6800日元
对应周边未定		推荐玩家年龄：全年龄

前情回顾

驰尾是《The World：R2》中一个普通的玩家，不过在他刚进入游戏时便惨遭人PK，而因此他也遭遇了怪人欧范和志乃。在志乃的帮助下驰尾逐渐喜欢上了这个游戏，而就在这时一个叫三爪痕的神秘人物攻击了志乃并让她失去了意识。为此驰尾疯狂地追击着三爪痕。这时，与《The World：R2》运营公司CC社有着千丝万缕联系的八咫出现在他面前，这个男人告诉驰尾，他的ID具备“碑文使”的能力。之后一次次的战斗让驰尾了解到这种能力，以及它背后所背负的责任。就在这时，一直帮助着驰尾的少女爱特莉陷入了游戏病毒AIDA的陷阱，及时赶到的驰尾解救了爱特莉，但她身上所携带的“碑文使”数据却被AIDA所掠夺。重要数据的流失造成了网络世界的一片混乱，各种被AIDA所侵蚀的人出现在驰尾周围。虽然最终驰尾将爱特莉的数据的夺回，但却牺牲了不少无辜的玩家。而在追查之中，驰尾知道了一个令人震惊的事实——真正的三爪痕居然是曾经帮助过他的欧范……

最终形态“Xth Form”登场

本作的终极职业是被称为“Xth Form”的双枪士。这个职业无论在外型还是攻击性能上都与其他职业有很大区别。首先“Xth Form”在外型上采用的是与驰尾之前职业截然不同的白色作为服装的主色调，而且造型更加前卫。在战斗方面，作为终极武器的双枪“DG-X”不仅可以直接攻击远距离的敌人，还可以同时攻击两名敌人且没有任何攻击死角。惟一的缺点就是DG-X有残弹数限制，无法像以前的武器那样可以毫无顾忌地攻击。而伴随新职业出现的，还有全新的系统“Double Trigger”，在装备了双枪的状态下，只要按R1键发动特殊技能Double Trigger，同时画面上会出现“JUDGMENT”的字样。

DG-X

Xth Form可以进行远距离攻击，而且还能够同时攻击处于两个方位的敌人。另外，根据距离远近攻击力还会有所差别。

▲根据攻击时与敌人的距离，伤害值也会有所不同。

▶画面左下角表示的是双枪的残余弹药数，归零则无法进行攻击。

◀《漫步之速》开放的最终职业“Xth Form”，着装是与其他职业截然不同的白色。

▲Double Trigger发动！与之前的技能相比画面明显不同。

Xth Form

Xth Form是《The World R：2》中的终极职业，就算是曾经驰骋于这个游戏中133级的终极PKK“死之恐怖”也没能达到这个职业，这是否意味着“Xth Form”只有特殊的人才能获得这个职业呢？而且Xth Form与游戏中的其他职业都不同，充满了与这个游戏格格不入的科幻味道。它究竟有什么具体能力，相信《漫步之速》一定会给我们满意的答复。

©.hack Conglomerate
©2007 NBGI
话梅杂志 www.plumbook.cn

宿命的敌人“三苍骑士”

虽然在《思念之声》中驰尾已经亲眼证明了“三爪痕”的真实身分，但在“《.hack//感染扩大》系列”中大放异彩的三苍骑士似乎并不打算放过他，这三名诡异的敌人一直追击着驰尾究竟有什么目的呢？“菲亚娜的末裔”与“摩尔加纳因子”之间的决战即将展开！

▲注意！神秘人物八咫出现在驰尾的队伍中，是否意味着此战与他有关？

◀传说中“失落的大圣堂”里，宿命的敌人将再次出现。

凯特成为同伴？

从目前公布的画面来看，凯特似乎能够成为驰尾的同伴与其一起冒险。而且各项能力都与主角差不多，不过对于“《.hack//感染扩大》系列”的主角凯特是否能真的成为同伴，制作人松山洋并没有公开确认。

▲从画面上我们可以明显地看到凯特与驰尾一起组队进行冒险，但实际情况是什么呢？

强化失落的武器

随着战斗的白热化，在《思念之声》中获得的终极武器“失落的武器”其攻击力已经不能满足我们的需要，因此在《漫步之速》中我们能够利用病毒核心对其进行强化。玩家只要来到封引着“失落的武器”的ギャリオン・メイス大神殿即可对武器进行升级。经过强化后的武器不仅能力会变强，而且外观也会发生变化。例如驰尾的武器“死ヲ刻ム影”经过强化后就会变成更为华丽的“万死ヲ刻ム影”。

◀强化每件武器所需要的病毒核心数量都不相同。注意！这里出现了前作中已陷入昏迷的摇光的身影！

▶使用了在凭神觉醒中获得的病毒核心就可以对失落的武器进行强化。

觉醒模式再开“凭神觉醒”

在前作中，凭神只能在凭神战斗中使用，但随着职业的进化，驰尾即使在普通战斗中也可以使用强大的“凭神觉醒”攻击敌人。与其他觉醒攻击一样，只要战斗画面右上方的“Tension槽”全满即可发动。除了强大的攻击力外，“凭神觉醒”还可以吸取普通敌人身上的特殊道具——病毒核心。

◀随着使用次数的增加，“凭神觉醒”会越来越强。

◀「凭神觉醒」的发动与凭神战中驰尾进行数据抽取时的动作很像。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

传说中的极道 即将迎来新的波澜！

文 十六夜　美编 菲菲

龍が如く2™

作为目前SEGA力推的动作游戏新招牌，以写实的手法描写日本黑道（日语写作极道）生活的游戏《如龙》即将在今年12月推出其正统续作。游戏讲述的是“消失的100亿日元”事件结束后两年，放弃了成为东城会接班人的桐生一马，原本与自己所爱女人的孩子遥一同过着平静的生活。但随着东城会会长寺田行雄被暗杀，一群原本只属于黑暗的人从幕后走了出来。他们将东城会被称之为“禁忌之语”的“神室街事件”作为行动的目标，誓要让桐生给他们一个交代。不仅如此，在面临内患的同时，“关西之龙”的乡田龙司以及有着“黑道猎手”之称的狭山薰也陆续出现在一马的面前，这让原本已经扑朔迷离的事件变得更加复杂，而肩负会长重托的一马又将怎样展现“堂岛之龙”的实力，再次帮助东城会摆脱危机呢？

如龙2	SEGA	A・AVG
PS2		
龙が如く2	2006年12月7日	日版
1人	记忆要求未定	6800日元
对应周边未定		推荐玩家年龄：17岁以上

《如龙2》主要登场角色

桐生一马

人称“堂岛之龙”，虽然已经引退，但在东城会仍然如同传说一样存在。之前在同伴的帮助下出色解决了“消失的100亿日元”事件，但就在宣布继承东城会会长一职的同时也宣布隐退，更将会长一职交给了寺田行雄。

乡田龙司

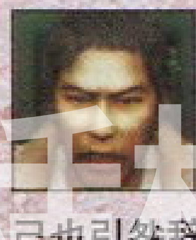
大阪黑道组织第五代近江连合的二当家、乡龙会的第二任会长，人称“关西之龙”，是一马必须要面对的强敌。

狭山薰

由于早年的某个经历，使得薰在进入大阪府警署第四科之后专门抓捕黑道中人，被同行以及极道的人称为“黑道猎手”。寺田行雄被暗杀后，薰为了搜寻犯人开始接近桐生一马。

遥

桐生一马的未婚妻由美的孩子。曾经是“消失的100亿日元”事件的关键线索，事件解决后一马为了让她远离极道，不再步由美的后尘，带遥一起引退江湖。



伊达真

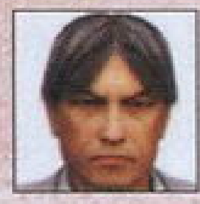
原本是隶属于警视厅搜查四课的刑警，但由于揭发了同事的罪行，自己也引咎辞职。在“消失的100亿日元”事件中是桐生一马最信赖的朋友。

堂岛大吾

堂岛组组长堂岛宗兵的儿子，平时过着腐败糜烂的生活。但是，在东城会会长寺田行雄被暗杀、桐生一马出现后，他的人生发生了根本的转变。

别所勉

狭山薰的直属上司，大阪府警署第四科科长。与冲动的截然薰不同，别所勉在行动前会进行周密的计划。



瓦次郎

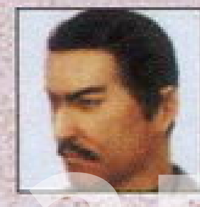
隶属于警视厅公安部外事科第二科的刑警，目前为了调查追踪过去的某起案件而来到了大阪。

赛之花屋

神室町传说中的情报商人，之前曾是伊达真的同事，在被揭发自己向外界出售情报后隐居到赛之河原，并发展出自己庞大的情报网。

高岛辽

头脑灵活，心思缜密，但为了能够登上近江连合本部长的宝座而开始暗中活动。



风间新太郎

原风间组组长，在“消失的100亿日元”事件中为了保护遥而被炸死。在桐生一马幼年时期，是风间收养了失去双亲的一马并送他到名为“向日葵”的孤儿院生活。因此对于一马来说，风间就等于是他的父亲。

©SEGA

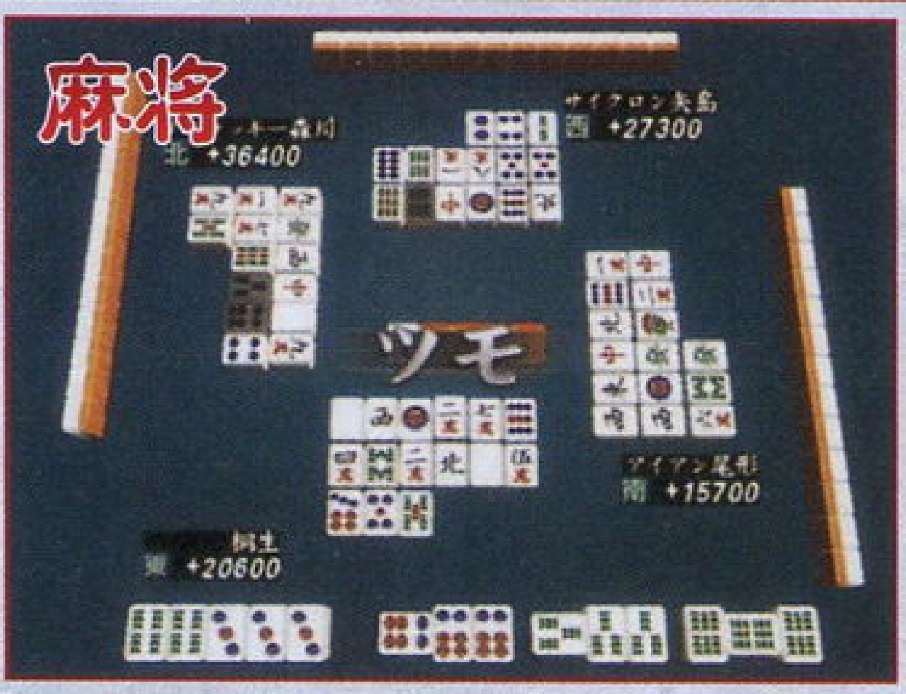
www.plumbook.cn

华灯初上 今夜无眠!

以写实的手法表现黑道生活的本作并不只仅仅将黑道社会纷乱复杂的人际关系以及充满热血与热泪的角色经历带给玩家，游戏还力图将真实的神室街以及大阪的繁华街在游戏中最大程度地再现出来。相信大家对于《如龙》中那些完全按照现实中的店铺制做的商店、餐馆等设施都还记忆犹新，本作同样会继承这一优良传统，而且由于游戏场景增加了大阪的繁华街苍天堀，因此玩家足不出户就能够领略到关东关西不同夜景的风采。

迷你游戏，投入度100%!

玩过前作的玩家一定对游戏中各种迷你游戏心有余悸，因为不少分支任务的达成条件就是要玩家完成它们——为了增加遥好感度的连续10次本垒打绝对是当时的噩梦。本作中这些迷你游戏不仅将全部保留，而且种类还会继续增加！这真不知是应该称其为好消息还是坏消息……游戏中玩家在完成主线任务之余可以来到神室街或是苍天堀，许多店铺都准备了迷你游戏等待玩家来挑战。当然，这些迷你游戏并不只是为了单纯地消磨玩家的时间而存在，按照要求完成这些游戏不仅能够获得经验值的奖励，达到某些条件后更会额外拿到稀有、实用的道具作为奖励！



日本人对于麻将的执着一点都不逊色于我们，在商业街同样坐落着数量众多的麻将馆。虽然游戏中之能与电脑控制的角色较量，但他们也都不是泛泛之辈，也许对面坐的就是个麻坛高手。玩家可以自己设置对手的实力，想要与在日本麻将协会拥有段位的达人切磋也不

同样是我们所熟知的运动，玩家的目标就是用手中的球全部击倒球道另一头的10个球瓶。当然，游戏中的保龄球不可能完成全部10局，不过玩家同样是要在有限局数中获得更高的分数。游戏中玩家可以一个人磨练技术，也可以与NPC比赛，而玩家的对手从球店店员到神秘的小姐应有尽有，如果以优异的成绩赢得比赛，还能够获得意想不到的奖励……

在前作便已经登场的柏青嫂同样会在本作出现，不过无论是规模还是机器都已经不是之前能够相提并论得了。正如图中所示，本作柏青嫂机房规模蔚为壮观，而且能够换取奖品的种类更为丰富。除此之外，对于熟悉柏青嫂的玩家来说，在游戏中操作经典的“阿拉丁”和“兽王”机一定会别有一番感受。

打乏了、玩累了，玩家还可以来到放映厅租个单间坐下来欣赏各种影片。游戏中玩家可以从放映厅提供的影片中选择，而在街市中获得的录像带或光盘也只有在这里才能够观看。影片的内容相当丰富，据说从限制级影片到科教片，都可以自由选择。另外，观看影片除了休息之外还是获得新技能以及经验值的一个途经，甚至有些事件也要靠观看影片才能够触发。

虽说是高尔夫，但其实玩家是与那18洞无缘的。高尔夫练习场，新手的必去场所，现实中只有熟悉掌握了高尔夫的基本技巧后才能被允许踏上那片草地(没记错的话好像是18洞120杆内才可以下场)。游戏中玩家将球击中相应的区域就能够获得标示的分数，只要在规定杆数里达到要求的分数就算完成。

日本最有代表性的博弈，是根据唐宋时期由我国引入的象棋演变而来。游戏中所采用的规则与正式比赛完全相同，而且还设立了段位这一要素。与现实一样，初期玩家的段位只有最低的10级，在战胜与自己同级别的对手后才能有资格升段，最终达到最高的10段。玩家可以算自由设定对手的实力。

知名店铺忠实再现

玩过《如龙》的读者一定对游戏中种类繁多的商店、餐馆非常熟悉，因为在游戏中玩家要想为一马回复HP，最主要的方法就是在餐馆吃上一顿热腾腾的拉面、猪扒饭或是干脆在药店买瓶营养剂喝下去。本次向大家介绍的可不是那些便利小超市或是普通的快餐店，而是有着多年历史，在当地甚至在日本都被人熟知的名店！游戏中这些已经获得授权的店铺不仅外观、内部陈设等与实际毫无差异外，制做的佳肴以及贩卖的物品也是完全忠实于现实生活的。

松屋

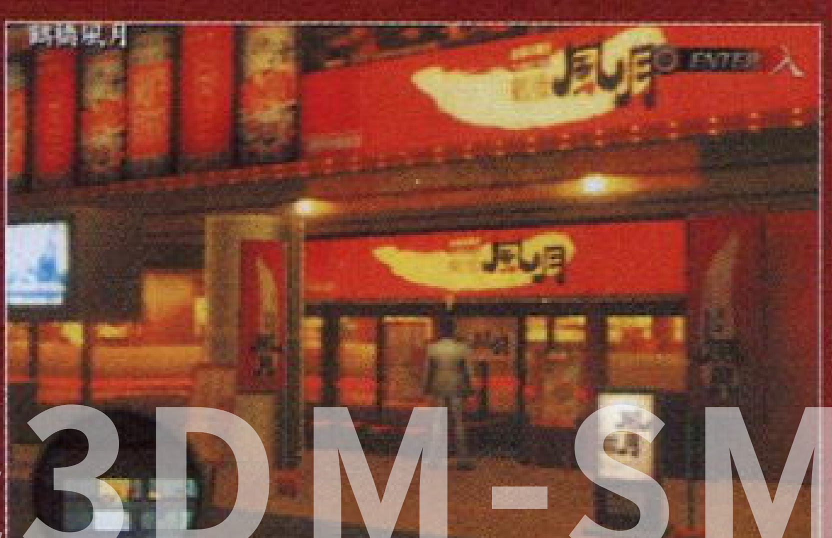
开设在神室街的日式饭店。一提到松屋，一定会让人想到大碗大碗的盖饭以及咖哩饭(类似我们熟悉的吉野家)。松屋目前在日本各地开设了众多的连锁店，再加上价格非常大众化，因此成为了很多日本人的晚餐首选。松屋的代表菜式是大碗的牛肉／猪肉盖饭以及搭配有煎蛋、熟菜的套餐和咖喱。

づぼらや

可以说是日本关西一带的餐饮代表店。这里所有的料理全都围绕着一个主题，那就是河豚。在づぼらや，河豚的吃法分为两种：一种是做成刺身生吃，另一种就是与与熟菜、肉类以及菌类放在一起炖，后者被视为关西的名产之一被当地人津津乐道。与现实中一样，游戏中要想品尝一次河豚大餐也要有一定的经济实力。

鹤桥风月

这里也是到关西必去品尝的饭店之一。与奢华的河豚大餐正好相反，以铁板烧为招牌的鹤桥风月走的是平民化这条相反的路线——从2004～2006年连续3年获得日本饮食协会颁发的“好吃不贵”大奖(关东铁板烧系)，而在2005年还曾在日本经济报被评为“大阪人推荐的铁板烧店”，足见其物美价廉的程度。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

引领玩家的吟游诗人

对于一款游戏来说，人设是不可或缺的重要部分，而相对于本作，出自著名画师TONY笔下的众多特色鲜明的角色(尤其是女性角色)可以说是游戏最引人注目的地方。本次将向大家介绍在游戏中负责指导玩家熟习系统等要素的重要角色——精灵族吟游诗人。另外还将与大家共同探讨作为游戏中重要环节的精灵一族的隐藏之谜。

文 十六夜
美编 菲菲

SHINING WIND
シャイニング・ウィンド™

光明之风	SEGA	A·RPG
PS2 SHINING WIND	预定2007年春	日版
1人	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

金色飘逸的长发，白皙的肌肤，最重要是那对细长的尖耳朵，让人一眼便认出她就是以高贵著称的精灵族一员。与之前公布的角色不同，她可是目前惟一一个纯正的精灵。什么，你说之前报道的里面也有个白皙肌肤，细长尖耳的？想知道两者的区别就往右看吧。

对于“《光明》系列”来说，在整个世界中生活着数量众多的种族。兽人、精灵、矮人等种族是我们再熟悉不过的了，而这些能力各异、充满魅力的种族自然也会在本作中出现，而根据他们的种族天赋不同，在游戏中将以不同的方式为玩家提供各个方面的帮助。

本次厂商终于又公布了一名新角色，更重要的还是一名女性精灵。不过目前从已知的情报来看，这位甜美文静的精灵并不能直接成为玩家的同伴，身为吟游诗人的她，最重要的作用就是引领玩家进入游戏世界。

故事的关键词 精灵

赛柯蒂·艾茵

贝鲁卡尔多帝国的战斗用兵器，经常出现在主角等人面前。由于是人造精灵，因此除了战斗用资料外，赛柯蒂并没有再被植入其他数据，包括各种感情……

绷带少女

主角基利亚被召唤到这个世界之后所遇到的第一的人就是她。与E.V.E一样，少女与赛柯蒂看上去非常相似，惟一的不同就是头上没有角状物。是纯正的精灵还是人造精灵？少女的身世成为了另一个困扰着玩家的谜团。

E.V.E

同样是贝鲁卡尔多帝国的战斗用兵器，除了瞳孔、头发的颜色以及头部角状物的形状不同外，无论气质、服饰风格都让人能明显感到赛柯蒂的影子。虽然目前还不知道她与赛柯蒂的关系，但可以肯定在E.V.E身上隐藏的谜团绝不仅仅是这些。

在本作中，“精灵”一词将成为关系到众多内幕的重要线索。正如前面所介绍的，那位作为新角色刚刚登场的吟游诗人，其实才是目前已知角色中真正纯正的精灵族成员。关心本作的读者一定还记得那个名叫赛柯蒂·艾茵的角色，虽然她也具备了精灵的各种特征，但她其实应该被称为人造精灵(Psy-Elf)。

人造精灵是人工制造的身体以及神秘法术相结合的产物，但究竟是谁、使用了怎样的法术以及又是出于什么原因人工制造精灵，这些都还是未知的迷。目前能够确定的，就是在这个世界像赛柯蒂这样的人造精灵还有很多，并且种种迹象都表明人造精灵的制造还在继续，而这与世界面临的危机会存在着怎样的联系呢？

生活在矿山的矮人们

英雄永远都不是孤单的，在他们冒险的途中会有形形色色的人出现并伸出友情之手。本次为大家介绍的是热心、坚毅的矮人一族，他们大都居住在圣佛利亚斯王国南侧的山丘地带，在名为拉格纳的村庄中与世无争地生活着。正如许多作品所设定的一样，游戏中矮人一族全都是采矿冶炼业的高手，游戏中更是担当着为玩家提供各种武器防具以及道具的角色。原本矮人一族是不擅长甚至是主动回避与人类接触的，但由于毗邻圣佛利亚斯王国，在长年的贸易交往中隔阂逐渐消失，并一直保持着稳固的友好关系。

值得信赖的锻造师 达克

志愿加入鲁米纳斯骑士团，好奇心旺盛的年轻矮人。凭借高等级的煅冶以及娴熟的制作能力，经常会拿出令人意想不到的武器装备。

©SEGA

www.plumbook.cn

《SIMOUN》是于今年4月在日本开始播放的动画。名画师西田沙亚子担当的人设、佐桥俊彦(代表作品:“《高达SEED》系列”)制作的音乐，再加上独特的世界观设定，使得动画播出之后受到了大量观众的好评。在动画结束后的两个月内，根据动画改编的游戏《SIMOUN 异蔷薇战争》也将正式发售。本作有别于一般的动漫改编游戏，采用了《樱大战》式的AVG+SLG方式，并有大量令FANS割舍不下的原创内容，难怪制作方敢将其投放到年末商战之中。

SIMOUN 異薔薇戦争 ~封印のリ・マージョン~

文 纱迦

美编 菲菲

SIMOUN 异蔷薇战争	MMV	AVG
PS2 SIMOUN 异蔷薇战争 封印のリ・マージョン	预定 2006 年 11 月 30 日	日版
1 人	记忆要求未定	6800 日元
无对应周边		

世界观

本作的故事发生在一个名叫大空陆的星球之上。这个星球的所有人在刚出生时都是女性，等到17岁之时就可以在名为“泉”的圣地里按自己的意愿选择性别。主人公阿艾露所在的国家名为宫国，宫国因为拥有独特的技术而遭到其他国家的进攻，为此宫国不得不将仪式专用的飞行器SIMOUN改为战斗机投入战斗。

SIMOUN

SIMOUN是利用宫国独有技术制造出来的的飞行器，能操纵SIMOUN的机师只能是未去“泉”的少女。当仪式用的SIMOUN被改为战斗机之后，驾驶着SIMOUN的少女们也由侍奉神的巫女变为在战场上冲锋陷阵的战士。究竟是为了国家继续战斗下去，还是选择性别过上平静的生活，这是困扰着每一位少女的心结。

高自由度的冒险部分

本作的玩法类似于《樱大战》。故事发生在动画第9话～第14话之间，但情节是完全原创的，并有原创人物登场。整个游戏分为13章，每一章都分为冒险部分和战斗部分。冒险部分结束之后会进入战斗部分。

▲SIMOUN必须由两名拥有深厚感情的少女才能发动，请认真挑选自己每一章的搭档。

▲连洗澡事件也不放过，果然不愧是借鉴于《樱大战》的系统啊！（鼻血的纹章发动中。）

在冒险部分中，玩家可以到各地去与各位角色对话，此外还可以通过锻炼提升各角色的能力，并可以对自己的座机进行调整。每位角色同样有着好感度设定，好感度直接影响到座机的性能，完全符合原作中的设定。

精彩纷呈的战斗部分

战斗部分的玩法和《机战》比较接近，同样是战棋式。我方最多可以出动7架战机、14名机师。行动方式同样是回合制，满足胜利条件就能过关。每台机体的基本指令有：移动、攻击、特殊能力、道具、(行动)终了。

▲战场画面中可以很清楚地看到地貌。

奖励道具

根据玩家在战斗中的表现，过关时可以得到不同的道具。这些道具可以通过组合来产生强力装备，从而提升座机的性能。也许最强力的武器便是通过组合取得的?

纹章攻击

被称为“リ・マージョン”的纹章攻击，是原作中最具魅力的设定之一。纹章攻击是由多架SIMOUN在空中划出轨迹进行攻击的技巧，艺术性和破坏度都令人赞叹。游戏中自然也不少了这样的设定，而且还会有新的纹章攻击加入。

▲发动纹章攻击时会出现角色的特写。

©2006 Marvelous Interactive Inc.

3DM-SMV
www.plumbook.cn

新作短波

主持人语

PS3的发售预示着新的次世代主机大战正式拉开了帷幕，毫无疑问，这段时间业界以及玩家的目光都会停留在这个继承最强基因的主机身上，疑惑、希望、企盼，每个人都怀着不同的心态来面对这个次世代的新贵。

时代是在随时发展的，时代实在进步的，新事物的发展是会有所阻碍的。不知道这次PS3将会面对何种命运，但相信众多的玩家都会去支持它。本栏目在以后的新作介绍中会有更多次世代游戏的介绍，也许现在大家觉得很新奇，但说不定再过一段日子就会慢慢习惯也说不定哦。能够亲身体验到这场次世代战争，你不觉得这是件很幸福的事么？

汲取更丰富的游戏信息 开拓你的游戏视界

FIRST LOOK

本期注目游戏

世界传说 光明神话

荒野兵器5

史上最强弟子兼一 激斗！诸神黄昏八拳豪 | FTG | PS2

史上最強の弟子ケンイチ 激斗！ラグナレク八拳豪 | Capcom | 日版 | 发售日未定

Capcom最新3D对战格斗游戏！

首先需要承认这个口号有点标题党的意思。本作虽然由Capcom出品，但却为同名动漫改编而来的游戏。《史上最强弟子兼一》是由松江名俊创作、在日本《周刊少年SUNDAY》上连载的人气漫画，目前单行本已在日本推出22集，今年10月更被改编为动画在日本地区全面放映中。

故事讲述饱受欺凌的高中生白浜兼一，因迷上同班的格斗美少女风林寺美羽，毅然转入美羽家中开设的“梁山泊”道场修行。兼一在梁山泊的众多高人指点之下，武艺有了明显的提升，但也因此引起了黑社会组织“诸神黄昏”的注意……游戏的类型是如假包换的3D FTG，人物以卡通渲染的形式来表现。本作也是Capcom近年来第一款3D FTG，虽然只是动漫改编之作，但已足以引起玩家关注了。［文：纱迦］

黑暗领域 | ACT | 多机种 PS2/X360

Dark Sector | Digital Extremes | 美版 | 预定2007年第3季度

目睹首个次世代游戏的变迁

早在2004年，网络上便流出几张代号“Dark Sector Project”的次世代游戏图片。当时在我们脑海中还没有对次世代游戏形成一个概念，而且这几张图片看起来并未给人太多惊艳的感觉。不过作为首批被曝光的次世代作品，在那时“黑暗领域”（Dark Sector）这名字就深深印在了我的心里。

经过2年多的沉寂，最近《黑暗领域》再次浮出水面，开发商Digital Extremes不但放出了一段概念性游戏演示的完整版。而且还放出了大量游戏的最新截图。一眼就能看出这段游戏演示很早就开发了，演示中主人公海登（Hayden）身穿特殊服装，不但能将身体包裹得密不透风，而且超未来的隐身技术完全能够让他与周遭环境融为一体。游戏中的敌人与《星际争霸》中人类士兵非常类似，巨大的2足机械兵也会成为海登棘手的敌人。“拥抱黑暗，利用黑暗”是《黑暗领域》选择的主题，在这方面“《分裂细胞》系列”已经做了最大的努力，所以不免对这款游戏心存担忧。

从刚刚公布的官方截图来看，《黑暗领域》仿佛已经完全推翻了之前概念游戏演示中的一切。原本设定在漫漫宇宙中的背景环境此刻已经荡然无存，取而代之的是古旧的城堡，破败的教堂。现在惟一保留的可能就是关于主人公海登的一些设定，比如最早公布的造型怪异武器依然紧紧握在海登手中。现在关于《黑暗领域》的玩法和系统仍然是一无所知，惟一能够明确的就是游戏的发行工作交给了D3，距离游戏发售日还有将近1年的时间，然而作为一款多机种（PS3、X360）次世代的隐秘游戏，从这些方面来看，《黑暗领域》还是值得期待的。 ［文：ACE飞行员］

▲这把类似回旋镖式的武器可能是游戏最大的亮点之一。

◀教堂阴森凝重的感觉顿时吸引了我们的眼球。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

世界传说 光明神话 | RPG

Tales of World Radiant Mythology | NBGI | 日版 | 预定 2006 年 12 月 21 日 | **PSP**

迄今掌机上的最强传说即将诞生

也许现在大家都为本月即将发售的《宿命传说》兴奋不已，但也请不要忘记，下个月还有一款《传说》正等着我们。作为一款非正统系列作品，制作人在游戏中加入了许多新的概念。这次向大家介绍的是利用材料加工制作道具以及强化装备道具的“生产”系统。**[文：邪魔天使]**

新系统 生产

生产需要“配方”，而这些配方都是完成一些任务后给的奖品。生产中有料理、锻冶、服饰、道具四个项目，每个项目对应了相应的技能。这些技能有熟练度的设定，当进行某一项的生产时就会增加那一项的熟练度，熟练度越高那么技能等级也会随之提升。

做成道具时如果技能的熟练度低了，即使有配方也是无法生产，其结果只有生产出一些失败的没有价值的废品。另外，在进行强化时技能等级越高就越有高几率做出性能更好的道具。而对于那些强力的道具不要好高骛远，踏实地提升自己的熟练度，好道具指日可待。

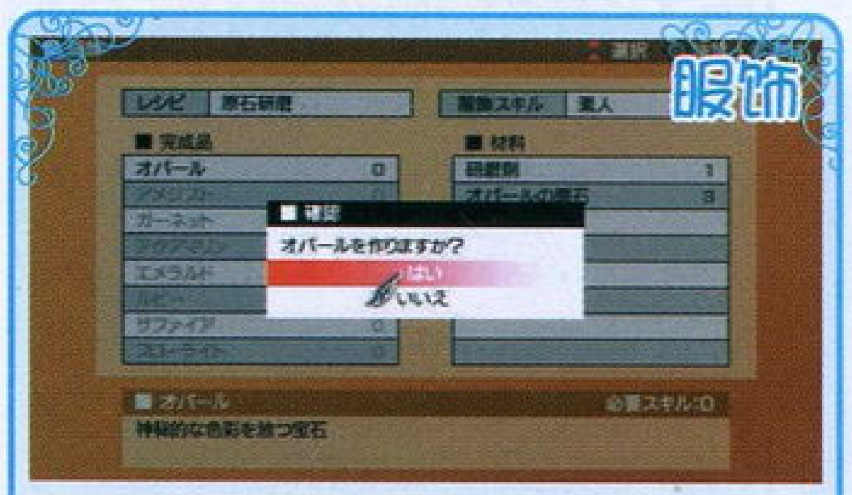
▶奥罗拉给人很阴郁的感觉，相信她应该是个 BOSS 级人物。

年龄：不详
性别：女性
身高：175cm
体重：56kg
声优：永岛由子
登场作品：原创角色

神秘的学者，在边境小村加瓦达进行“魔科学”的研究，而魔科学则是一种消耗玛娜来制造各种东西的神秘科学，这项研究的成果给原本就不是很繁荣的土地带来了巨大的恩惠，但这里面却隐藏着一些不可告人的秘密。

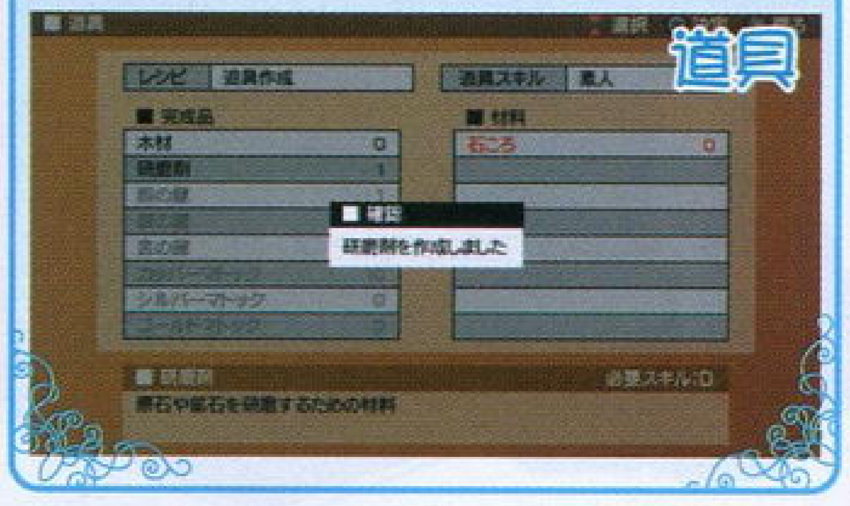
加工食材将其变为新的食材，并且可以通过料理回复HP和TP以及获得其他的效果。

加工矿石将其做成强化武器防具的素材，将这些素材合成到武器防具上会提升它们的性能。



将宝石作为素材镶嵌到衣服、帽子以及鞋子上以此来进行强化。

可以做出果冻系的回复道具、裁缝道具以及宝石、钥匙等实用的道具。



战火兄弟连 登陆日 | FPS

Brothers in Arms D-Day | Ubisoft | 美版 | 预定 2006 年 12 月 5 日 | **PSP**

战火兄弟连的掌上行动即将展开！

如今PSP上的FPS作品是越来越多，由于 3 大二战王牌 FPS 相继杀到，使得 PSP 呈现出一派繁荣的景象。与家用机版类似，《战火兄弟连 登陆日》同样是以反攻德国为主线，强调团队协作的精神依然是游戏的命脉。与其他两个二战 FPS 最大不同就在于“《战火兄弟连》系列”中玩家更多的是指挥自己的战友进行战斗，PSP 版同样将这个精髓保留了下来。游戏中玩家将扮演盟军空降兵中士贝克和下士哈特萨克。这两个角色都来自美国101空降师的真实人物。游戏将以诺曼底登陆战役为开端，主要讲述贝克他们所属的空降师部队在解放法国时所经历的一系列战斗故事。为了适应PSP特有的操作，游戏在操作上进行了完全变革，最大程度的简化以适应PSP的需要。游戏还对应PSP通信对战功能，并且提供12个专用联机地图。本作是由育碧上海分部和 Gearbox Software 联合开发。**[文：ACE 飞行员]**

▲对于掌机来说，这种画面已经相当令人满意了。

▲同样可以靠拉近镜头进行瞄准。

▲四人小队共同赴汤蹈火。

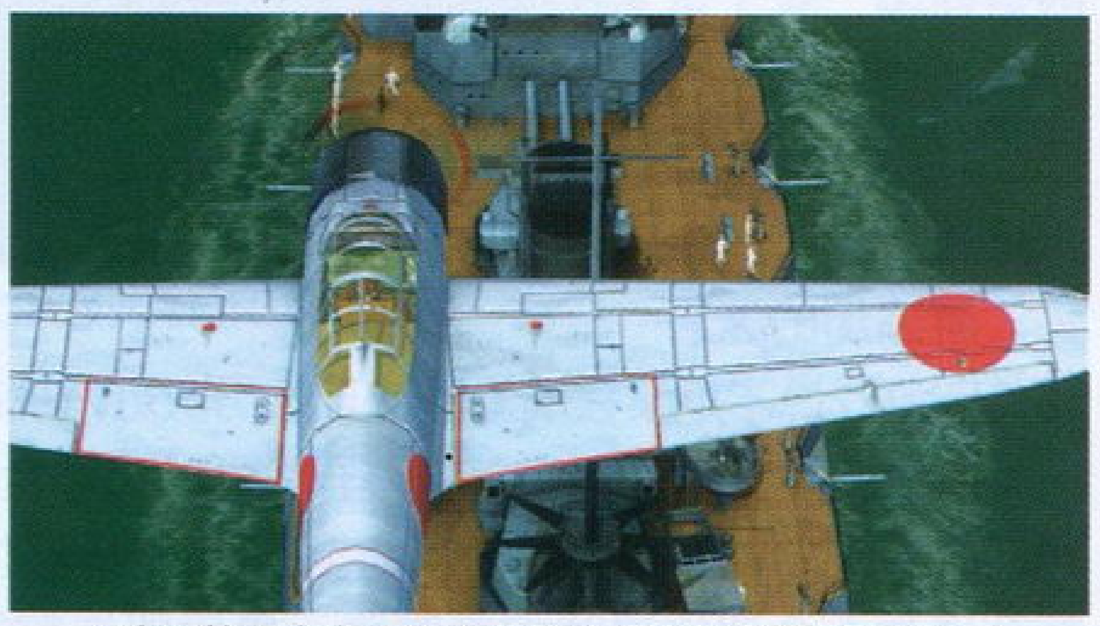
中途岛海战 | RTS

Battlestations: Midway | Eidos | 美版 | 预定 2007 年第 1 季度 | **多机种** PS2/X360

二战的转折点由你来书写！

中途岛位于太平洋中部，是北美和亚洲之间的海上和空中交通要冲。1942年6月，美、日海军在中途岛附近海域进行的这次大海战不仅改变了太平洋地区日美航空母舰实力对比，更成为二战转折点之一被历史所铭记。2007 年第 1 季度 Eidos 将发行一款即时战略游戏《中途岛海战》，借此游戏将带领玩家重温这段难以忘却的历史。其实《中途岛海战》并非一款完完全全的即时战略游戏，它更多了结合了射击动作游戏的要素，玩家不再是传统的那样不停地制造和指挥单位投入战斗，而是将更多的精力投入到亲自驾驶战机和战舰进行战斗上。玩家需要在即时战略中的生产和第 3 人称作战这两个环节进行切换，当玩家不操纵其他作战单位时电脑将会接管。

《中途岛海战》中将超过 50 不同的作战单位，从日军偷袭珍珠港开始，一直到“中途岛海战”，时间跨度长达 6 个月。对于熟悉这段历史，喜欢聆听钢铁咆哮的玩家来说，本作绝对是不错的选择。[文：ACE 飞行员]



▲疯狂的日本发动震惊世界的“偷袭珍珠港”行动。

▲只有在那个特殊年代才能看到如此庞大的战斗机群。

www.plumbook.cn

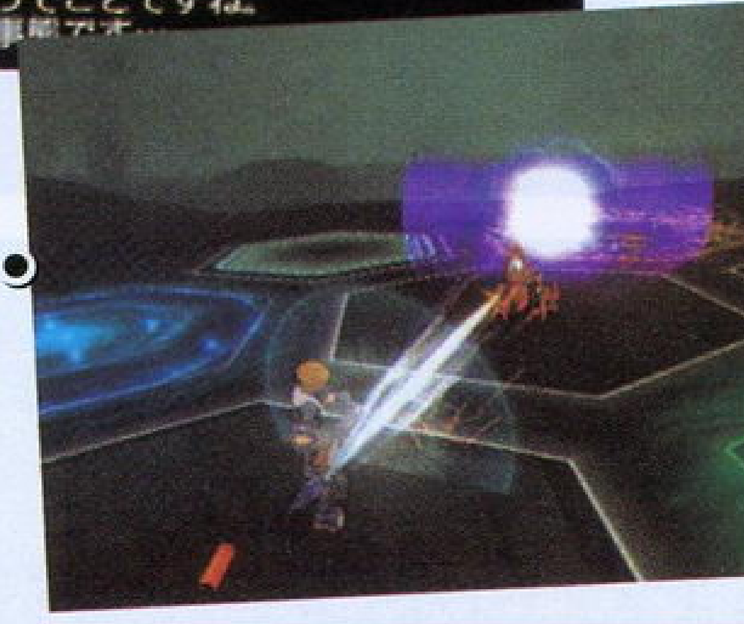
闯荡荒野的六名队员全部到齐！

荒野兵器 5 | RPG | PS2

WILD ARMS the Vth Vanguard | SCEJ | 日版 | 2006 年 12 月 14 日

在之前的“强作冲击”中，已经为大家介绍了本作的4名主要角色，现在就为大家公开剩下的两名队员。这6位角色便是本作的全部队员了。 [文：纱迦]

◀凯萝尔对「JONNY・APPLESEED」这个词似乎有所耳闻，莫非她便是掌握故事关键的重要角色？



凯萝尔·安德树

声优 谷井あすか

在造酒乡哥浓附近的洞窟迷路的少女。她有着丰富的知识，但在生活中却是一个非常粗心的人，连走路也经常会摔倒。这一次她便是在寻找迷路的同伴时，自己不小心也迷了路。

▲倒霉的恰克不但弄丢了自己的猎人执照，还被镇民当成偷窃宝物的犯人给抓了起来。

恰克·普莱斯顿

声优 花轮英司

他是一名巨像兵猎人实习生，这回是为了逮捕古雷格而来到矿山镇米拉拜雷斯。他虽然长得十分帅气，说起话来也有模有样，但实际上却是一个不懂得察言观色的人。

古雷格加入的情节

前面公开的古雷格是一位人称“巨像兵破坏者”的独行侠。他和主人公迪恩一行是在一个山洞中认识的。当时古雷格正在吹嘘自己用炸弹炸毁巨像兵的丰功伟绩，没想到视巨像兵如生命的迪恩一听便火冒三丈。虽然说最后他还是加入队伍，不过看来加入前先来一场大战是少不了的。

绝佳技击大公开

被称为“绝佳技击”的ファイネストアーツ，在前几作中都是堪称最强的技巧，而在本作中当然也会存在。和前作一样，只要装备上拳套（パンチグローブ），玩家的普通攻击就有一定几率成为绝佳技击，而且每个角色的动作都是特殊的。

伊苏 纳比斯汀的方舟 特别版 | A・RPG | PSP

イースーナピシュテムの匣ー特别版 | Konami | 日版 | 预定 2007 年 2 月 1 日

新平台重生的经典！

▲不知道封印洞穴的入口在什么地方呢？

简单的操作，爽快的战斗一直都是“《伊苏》系列”最大的魅力所在，而这次在PSP上推出的特别版，除了游戏的主线剧情和今年1 月所推出的PS2 版并无区别以外，新追加的迷宫和迷你游戏说不定又会成为各位玩家再次进行挑战的动力。

在全新的“封印洞穴”中，虽然可以获得全新的武器和装备，但是分布在3层洞穴中的9个迷你游戏才是最值得玩家仔细品味的亮点，当玩家顺利通过9个迷你游戏的考验后，最后那丰富的奖励绝对会让你大呼过瘾。游戏所有的迷你游戏都支持联机对战，并可以在新增的“Trial Mode”中反复进行游戏，说不定还有更让人惊喜的收集要素存在。 [文：晴天]

▼这是PS2版中都没有的人物鉴赏模式。

▲游戏在PSP上宽屏表现的效果十分让人期待。

龙樱 DS（暂名） | ETC | NDS

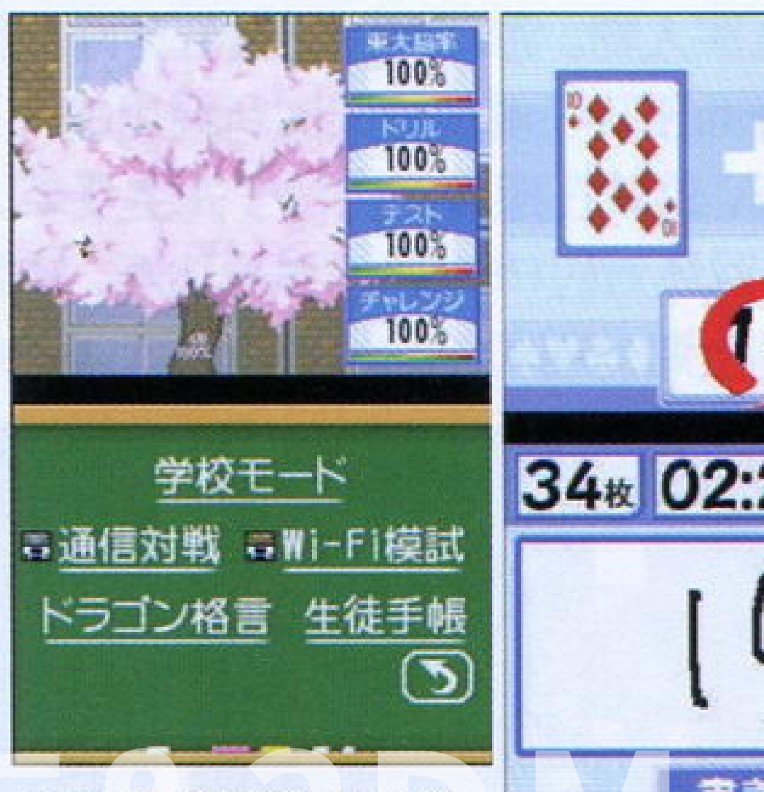
ドラゴン樱 DS(假题) | EA | 日版 | 预定 2007 年 3 月

考上东大从现在做起！

▲这次社会测试的成绩为D，上课时一定没有认真听讲吧。

提起《龙樱》这个名字想必各位玩家一定不会陌生，故事讲述的是一所升学率不足2% 的中学——龙山高中，在一个暴走族出身的三流律师樱木建二的带领之下成立了东大特别训练班，在短短几个月的时间里成功地把几名学生送入东大的感人故事。这部作品无论是漫画还是日剧都曾经广受好评，连日本教育界都关注过作品中的各种教育方法。如今EA公司日本分社借助《龙樱》的人气公布了这款以考上东大为目的的教育型游戏。

想要考上东大，就要从娃娃抓起。游戏中玩家将扮演一个为了即将到来的中考而努力学习的小学生，原著中各种应试的技巧在游戏中也会由樱木建二以及那些个性十足的老师对玩家言传身教。游戏中共有语文、数学、理科、社会四种科目，玩家要根据教师们为你指定的方针完成每一项学业。游戏体贴提供各科目的成绩图，能够让玩家及时掌握自己的学习成绩。



▲哇，各项指数都是100%，你就是未来的东大生了！

▲这道题……

www.plumbook.cn

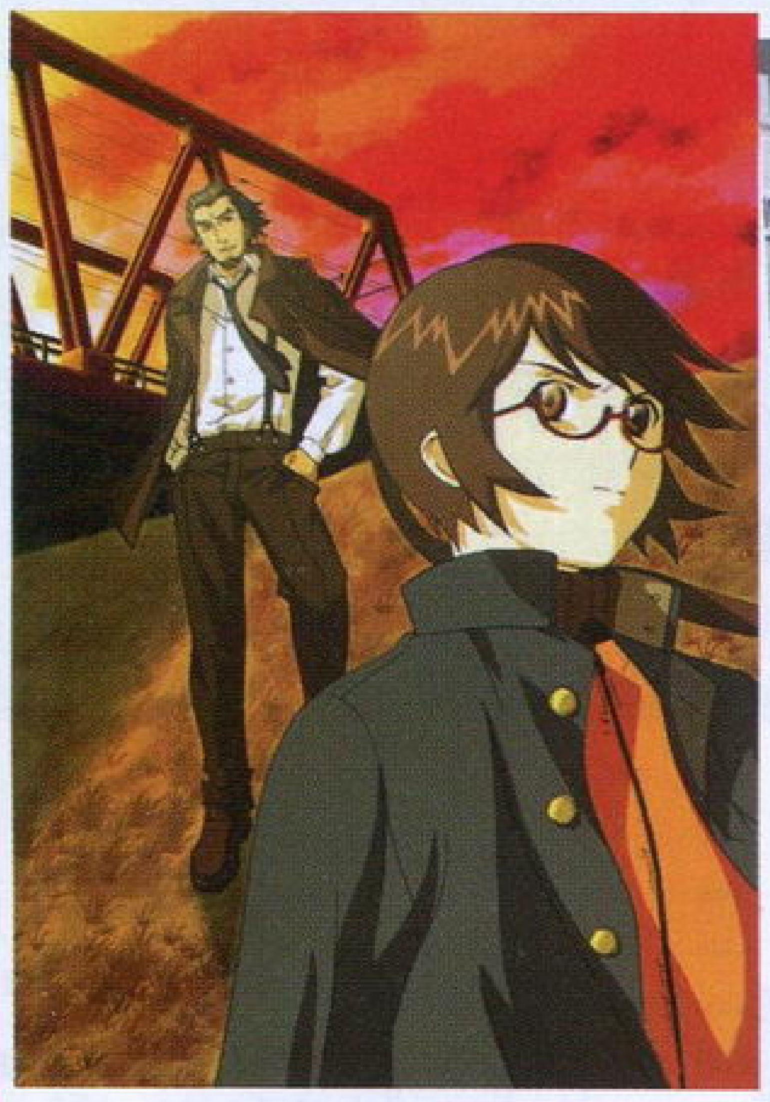
大时代的股票之王

股票交易师 瞬 | SLG | NDS

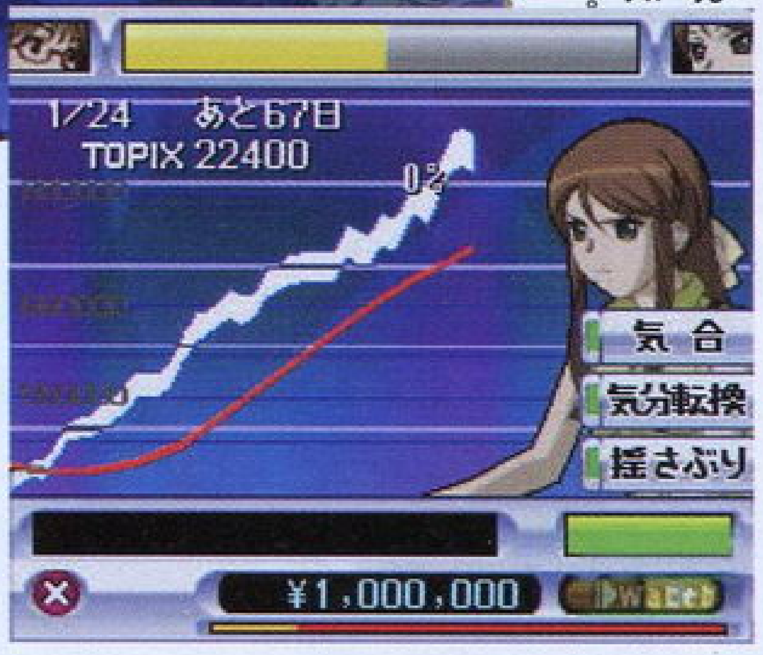
株トレーダー瞬 | Capcom | 日版 | 2007年内

一个错综复杂的故事

相场一平是在日本股市中被称为“魔术师”的男人，人们对于他把自己所有炒股赚来的钱全部捐赠给慈善事业的举动一直都很敬佩。但自从他败给某个人之后这个家庭发生了翻天覆地地变化。相场家从此宣告破产，而相场一平则神秘失踪。《股票交易师 瞬》的故事就发生在此的五年之后，相场一平的儿子相场瞬在曾经是父亲弟子的奈良崎透的指导下，成为了新的股票交易师……在瞬的周围报着各种目的的人，以及金融界的各色阴谋时刻都在威胁着他的生活。而作为初级的股票交易师，玩家将与相场瞬一起学习股票的各种知识，为成为真正的股票交易师而一起努力。 [文：雨滴]



◀冒险模式中玩家可供玩家选择的场景很多，不知道是否存在着分支剧情。



▶紧张刺激的商业模式，根据股票信息曲线图来进行投资。

两个相互影响的模式

在《股票交易师 瞬》中，游戏以“冒险模式”和“商业模式”两个部分展开。在“冒险模式”中，相场瞬必须通过访问各种场所及与NPC们交谈来收集各种信息，从而让故事发展下去。在另外一个模式“商业模式”中，玩家还可以在以达到即定赢利目标为目的“个人贸易”和与游戏中NPC商人进行交易的“竟价交易”中进行选择。其中“竟价交易”模式是本作的一大亮点，这个系统以合理利用各种商业规则从对手手中获得最大利润的模式完全比照真正的商战来设计。玩家需要仔细关注每一天的股票信息来抢得先机。

相场瞬

股票交易师相场一平的儿子。性格开朗，善于总结失败吸取经验的青年，因此成长很快。拜师在父亲的弟子奈良崎透门下学习股票交易。

奈良崎透

奈良崎透高中肄业后他便将毕生的精力都贡献给了股票交易，不断地通过各种书籍完善自己的知识，最后折服于相场一平的才能成为了他的弟子。

桐神乐花子

奈良崎透的弟子，父母都是大型证券交易所的创立者。顶着学习股票交易的名头拜奈良崎透学艺，但实际上似乎更多的是因为对他的爱恋之情。

史上最凶SLG再次降临

魔界战记 携带版 | SLG | PSP

魔界战记ディスガイア Portable | 日本一 | 日版 | 预定2006年11月30日

对于一款SLG游戏来说，“《魔界战记》系列”那令人咋舌的能力数据的确可以用一场噩梦来形容，当玩家千辛万苦将游戏通关后，面对伫立在自己面前的隐藏迷宫和强大敌人，那种“无力回天”的感觉更是越发强烈。继上次为大家带来游戏的主要角色和系统介绍之后，相信新追加的全新模式将会让玩家体验到更加爽快的游戏感受。

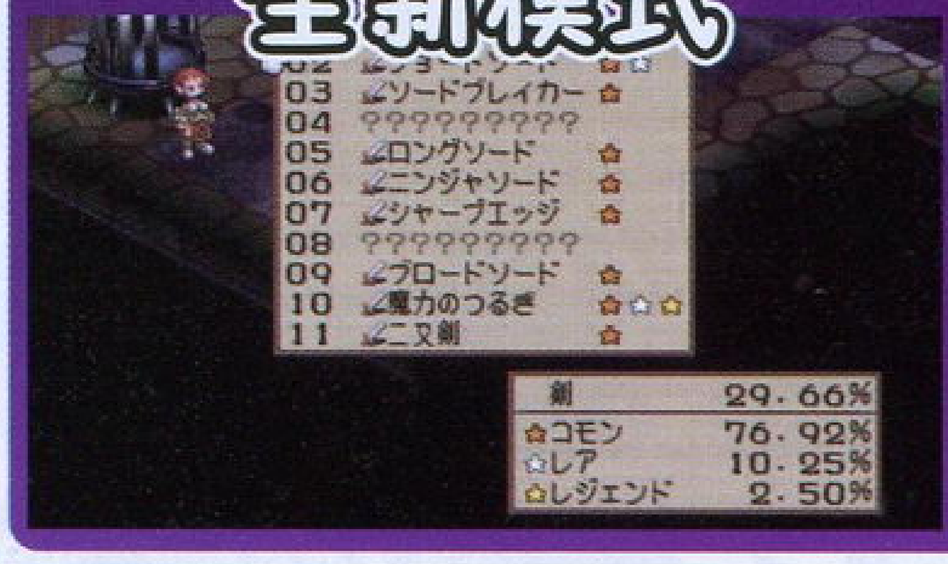
全新挑战

PSP版新增加了名为“エクストラステージ”(Extra Stage)的关卡，如果玩家对游戏中“暗黑议会”的判决表示不满，可以毫不犹豫地在此向他们发出挑战，据官方透露，这类关卡的难度会远远超出玩家的想像，到底是谁虐待谁，那就要玩家拿出自己的真本事迎战了。另外，“《魔界战记》系列”的主人公也会在其中登场，不过能力就……

▲这不是2代的主人公阿德尔吗？面对那数以万计的能力值和破坏力强大的攻击技能，大家有足够的信心战胜他吗？

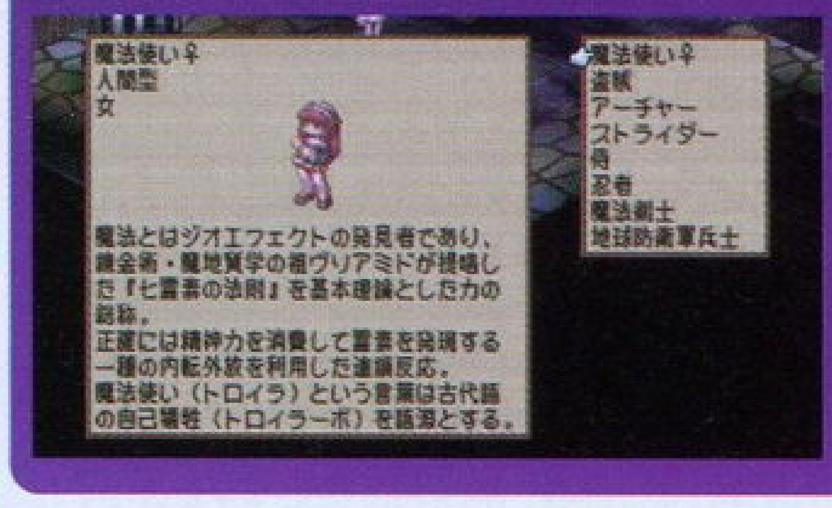
▲不知道大家还记得这位神秘的女性吗？在她面前表现出狂妄可并不是什么好事！

全新模式



记录屋 在这里玩家可以查看武器、防具和道具的收集率，另外游戏时间、敌人击破率、转生次数和道具利用率也被详细收录，如果想要成为在好友面前炫耀的资本，投入的时间也会成正比的无限增加。

魔界图鉴 主要是在游戏中出现的角色都可以在这里看到他们的详细资料，玩家创造的角色在最初就会登陆其中，而怪物则需要在战斗中击败收集，千万别出现遭遇几率过低的敌人才行。



音乐屋 凭借PSP出现的音乐表现，游戏中自然也不乏一些出色的配乐，来到这里，你就可以选择自己喜欢的音乐反复聆听。不过要想听到更多的音乐，就需要花钱购买，游戏中金钱的另一用途真是令人汗颜……

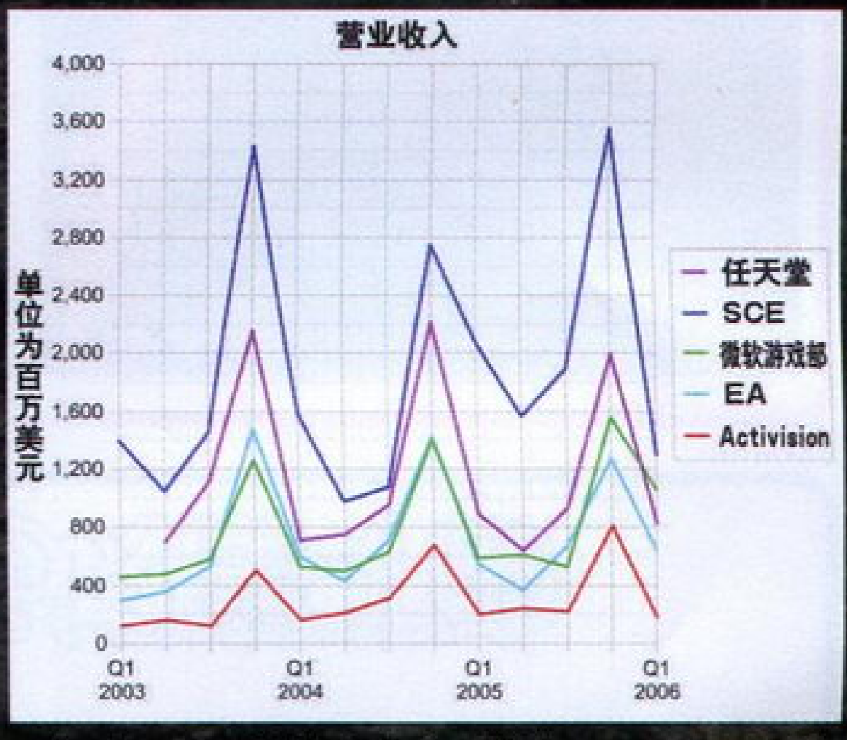
豪华的限定版

和普通版不同的是，初回限定版会随游戏软件赠送《魔界战记》的游戏原声大碟和包含《魔界战记P》中2首曲目的特制CD，用如此超值的价格得到这么多独一无二的赠品，各位玩家心动了吗？ [文：晴天]

www.plumbook.cn

2006年末商战 三军总阅兵

10～12月底是每年游戏业的黄金商季，不少游戏公司全年收益的一半都是来自该季度，因此该季度的营业状况几乎可以决定全年的业绩。为了充分发挥游戏的销售潜力，多数游戏公司会把大批一线大作集中放在第四季度上市，因此就形成了年末大作如云的局面。在欧美，每年的年末商战从10月底就已经开始；而在日本，进入11月后年末商战也将拉开帷幕。随着11月11日PS3的发售，2006年的年末商战开始进入白热化状态。



▲各大公司历年的营业收入趋势图，可以看到每年第四季度的销售额总是远高于其它三个季度。

文 星夜 美编 NINA

特别企划 SPECIAL FEATURE

索尼 微软 任天堂年末动态大检阅

供货情况篇

在年末商战期间，由于市场需求一般可以达到以往的数倍，因此如何保证供货量是非常让硬件商头疼的问题。工厂昼夜不停地全负荷运转、采用昂贵的空运方式，这些努力都是为了让玩家能够在圣诞之前拿到自己期待的主机。

PS3

供货严重不足将成为今年年末商战索尼最大的一个不利因素，自今年7月份PS3生产问题披露以来，索尼几乎一直在降低PS3的出货目标。9月初，索尼宣布欧版PS3延期到明年春季发售，美日两地首发数量减少到四分之一。10月份，SCEA董事会副主席Jack Tretton表示，PS3在生产上遇到了很大的问题，目前的生产计划已经不大可能实现。EA首席财务官Warren Jenson预测，PS3年内在北美的发货数量无法达到索尼预计的100～120万台，大约只能在50～80万台之间。

11月初，据《日本经济新闻》报道，PS3日版首发数量从原定的10万台减少到8万台，这个数字比去年的X360还少，而日本玩家对PS3的需求量显然比X360高得多，PS3的缺货情况可以说是有史以来所有主流机种中最为严重的。当初，PS2在日本的首发数量多达98万台。有零售商向《日经》透露，日版PS3首批发货中，20GB和60GB版本的比例为3：7，不过也有消息称两种版本各占一半。

PS3的严重缺货意味着更多的玩家将会选择X360或Wii，这其中可能会包括不少原本只打算购买PS3的玩家，因此缺货影响到的不仅仅是年末的总销售额，消费者的流失才是最为重要的影响。能否撑过此次危机，这将是对PlayStation品牌实力的一次深刻考验。索尼之所以将5倍于日本本土的PS3投放美国市场，是因为考虑到PlayStation这个品牌在日本的消费者忠诚度更高，X360较难撼动其地位，而在北美，索尼必须集结足够多的主机防止消费者大规模流向X360或Wii。不过不管是日本还是美国，PS3的严重缺货都是不可避免的，这一点从目前零售商方面的动态就可以看出个端倪。

▲PS3的供货非常紧张，即使是一些大型商店，首发当天也只拿到了几十台主机。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

零售商动态

GameStop

GameStop和EB Games合并后成为全球最大的专业游戏零售连锁集团，因此他们获得的配货数量应该是最多的。GameStop也是最早接受PS3店头订购的零售商，不过由于数量极其有限，10月10日当天GameStop在全美各地分店的所有PS3配货在几个小时内就被抢购一空，甚至出现了很多玩家为订购而通宵排队的情况，在游戏历史上也算是一大奇景。

BestBuy

BestBuy于11月初开始接受PS3网络订购，这则消息公布后，人们在网络上奔走相告，立即吸引了大批玩家到BestBuy网站填写订购表格。然而当人们欣喜地填写完表格后却发现，BestBuy已经将订购活动取消了。“感谢访问BestBuy.com，很可惜，你的PS3游戏主机订单将会被取消。”BestBuy在发给订购者的电子邮件中说。BestBuy表示，他们的网络商城并未准备接受PS3的订购。其实就算接受订购，其结果也只有两种：要么所有配额在几分钟或者几小时内售罄，要么订了货却要等到明年才能拿到主机。

亚马逊

著名网络商城亚马逊于9月份就开始让访客登记电子邮件提醒服务，亚马逊会在PS3接受订购之前向登记者发电子邮件提醒。10月16日晚7点，亚马逊开始接受日本地区的PS3订购，结果整个订购过程在20分钟内就全部结束了。按照日本地区总共8万台的首批出货量，日本很多小型游戏店甚至很可能在首发当天一台主机也拿不到。严重的缺货情况将很快转化为玩家的失望情绪，索尼曾表示日本地区PS3年内出货量将超过100万台，但这个数字也无法满足年末商季的巨大市场需求，并且从目前的局势看这一目标的实现难度很大。

▲亚马逊给出的20GB版本价格是8.2万日元，远高于官方建议零售价。

7-11

日本7-11连锁便利店集团也在其网络商城7dream.com接受PS3订购，订购者可以在当地的7-11分店取货。7-11的订购活动从10月17日下午1点开始，虽然事先没有任何通知，信息灵通的人们还是在短短1个小时内将所有订单瓜分完毕。

Bic Camera

日本的一些零售商采用了抽选配给的方式，即零售商随机抽选特定时期内登记订购的玩家，被选中者即可买到PS3。这种方式在之前PSP和NDS发售时就有一些商家采用。Bic Camera在11月11日当天上午9点到10点间发放抽选券，11点公布抽选结果。未被抽中的玩家只能空手而归。之所以这么做，是为了防止有些狂热的玩家过早就在店门外排队，按照以往的经验，有些玩家可能会在主机发售的几天前就开始排队，而这样会影响到周围的商家。

Mastercash

Mastercash是英国一家规模很小的个体私营企业，位于利物浦的一个住宅楼内。之所以在这里提到这么一家小公司，是因为这个案例反映了欧洲玩家对PS3的无奈。Mastercash最近在伦敦地铁站刊登了一则广告，这是PS3订购热线的广告，宣称可以在圣诞期间让欧洲玩家拿到PS3。当然，由于欧版PS3要等到明年3月发售，Mastercash提供的是进口的日版或美版机，由于PS3游戏基本上是不分区的，日版或美版机也可以凑合着用。不过Mastercash能否拿到PS3实在是令人怀疑，暂且不提PS3严重的缺货情况，索尼之前已经明确表示禁止此类“灰色进口”现象，香港力生公司就是因为向欧洲销售美日版PSP而被告到几乎破产。最有可能的情况是，Mastercash的订购热线根本就是一个骗局，为的是骗取玩家的热线服务费。这条热线每分钟收费为1.5英镑，而整个订购过程需要持续4分半钟，也就是说要花费7.5英镑，大约相当于112.5元人民币。Mastercash在电话中声明，他们有权单方面取消订单。尽管如此，尝试拨打该热线的玩家还是不少，正如Mastercash在广告中所说：这或许是欧洲玩家在圣诞前拿到PS3的惟一机会。

Wii

Wii的主机架构与NGC基本相同，因此在主机生产方面没有任何困难，其动作感应手柄也不是什么很新鲜的技术，生产上同样没有什么困难。任天堂屡次重申，将于今年内出货400万台Wii，是PS3目标出货量的两倍。据估计，任天堂已经生产了超过200万台Wii。11月8日，《日经》报道，12月2日Wii在日本的首发数量将会是40万台，相当于PS3的5倍。而据EA首席财务官Warren Jenson预测，Wii年内在北美的发货量为90～140万台，欧洲为20～90万台。

任天堂表示，他们的工厂正在日夜不停地运作，确保充足的产量和发货量。尽管如此，Wii是否能保证不缺货仍然是个未知数。由于Wii的市场呼声出奇的高，零售商纷纷推出了各种高价套装试图捞上一笔，而根据最近几家接受订购的零售商的情况来看，Wii的订单同样也是有多少卖多少。在发售初期，Wii仍然有可能出现部分地区的局部缺货现象。

▲拍摄自华盛顿州Wii生产工厂的照片。

零售商动态

GameStop

GameStop集团于10月13日开始接受Wii的订购，由于提供的名额不多，因此出现了与PS3同样火爆的排队订购现象。GameStop和EB Games多家分店的店员表示，Wii开始接受订购的半个小时内就被抢购一空。为此，GameStop集团通过捆绑套装的方式变相提高了Wii的价格。目前GameStop.com提供了一款售价高达694.88美元(不含税)的套装供玩家订购。这款套装的价格构成为：249.99美元的主机部分(主机、左右手柄各一个、感应条、支架、AV线、《Wii Sports》一套)；299.94美元的游戏部分(《塞尔达传说：黄昏公主》、《双超执刀》、《赤钢铁》、《漫画英雄终极联盟》、《超级猴球：香蕉闪电战》、《麦登NFL07》)；39.99美元的右手柄一个；59.99美元的1GB SD卡一张；余下的44.97美元是全年的《Game Informer》杂志和12个月的主机包退担保金。

语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

沃尔玛

沃尔玛于11月初在其网上商城接受Wii的订购，结果同样在几个小时内销售一空，并且沃尔玛提供订购的也是售价高昂的套装。沃尔玛的这套“任天堂Wii消费者选择套装”售价高达533.56美元，除了标准配置的主机外，还附带了2000分的Wii Point（任天堂网络服务的虚拟货币），并且玩家可以从21款游戏中任意选择4款。不过即便如此，该套装也比零卖贵出了60多美元。

Tsutaya

▶排队者中有典型的御宅族，有普通上班族也有时尚女性。

日本大型零售商Tsutaya从11月9日上午10点开始接受Wii的店头订购，这则消息在11月9日的前几天悄然公布，但还是有很多关注的玩家们收到了风声。在涩谷Tsutaya分店，到上午10点半时，已经有200多人在为订购而排队等待，这可能是游戏历史上最长的订购排队队伍了。

X360

三大次世代主机中，供货最有保证的当然是已经上市一年的X360。微软的目标是在PS3上市时实现X360全球出货量800万台，这一数字是否已经达成微软尚未公布，不过目前X360在欧美的软硬件销售情况都是非常可喜的。PS3的缺货将为X360创造最好的机会，尤其是在欧洲地区，PS3的缺席将让X360成为最大的受益者，因此即便是在其生产情况已经完全成熟的今天，X360也同样可能出现局部缺货的情况，当然，这对于微软来说是件好事。

广告宣传篇

每年年末，从各公司的广告攻势就可以看出商战的火热气氛，今年随着PS3和Wii两大新主机的上市，三大硬件商的广告规模将会创下新高。一款新主机的上市必须要有强大的广告支持，PS3和Wii的全球广告预算预计都在2亿美元以上，高密度的广告轰炸时刻提醒着人们：是时候迈入次世代了！

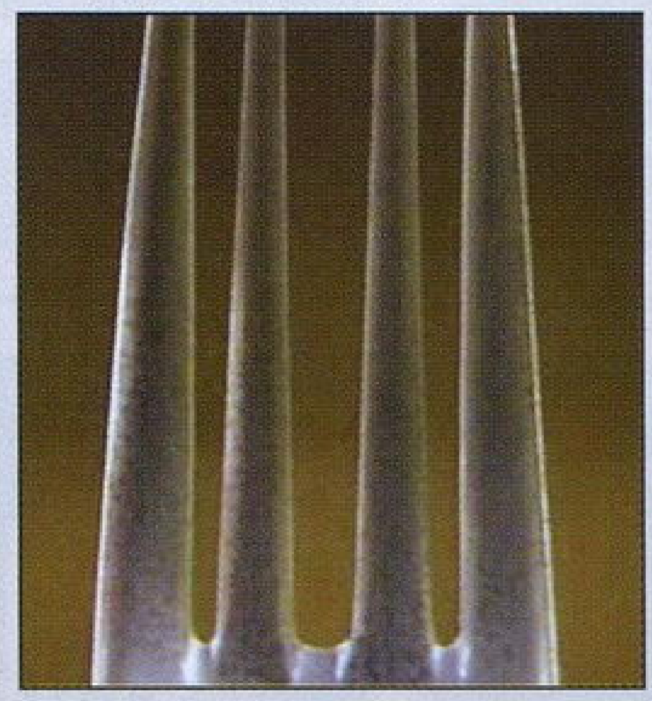
PS3

虽然PS3在欧洲已经延期到明年春季发售，但广告宣传计划并未就此改变。索尼在欧洲和澳大利亚为PS3投入的广告预算高达4000万英镑（折合约6亿人民币），是有史以来索尼所有产品中宣传预算最高的。北美地区的宣传预算虽然没有正式公布，不过按照美国和欧洲市场的战略重要性对比，北美地区的广告预算肯定更高，再加上日本地区，PS3的全球广告总预算相信不会低于2亿美元。目前，PS3的广告已经进入到电视、户外、比赛、报刊、网站等领域，秉承PS家族一贯创意抽象型意念的PS3广告已经深入到人们生活的各个角落。

电视广告

▲这是最具有争议性的一则PS3广告，广告中有一个婴儿人偶，其对面放着一部PS3，婴儿瞳孔中的影像飞速变幻，落下了眼泪。大多数人对这则广告的评价是“阴森诡异，不知所谓”，而事实上，这则广告的主题确实很模糊。

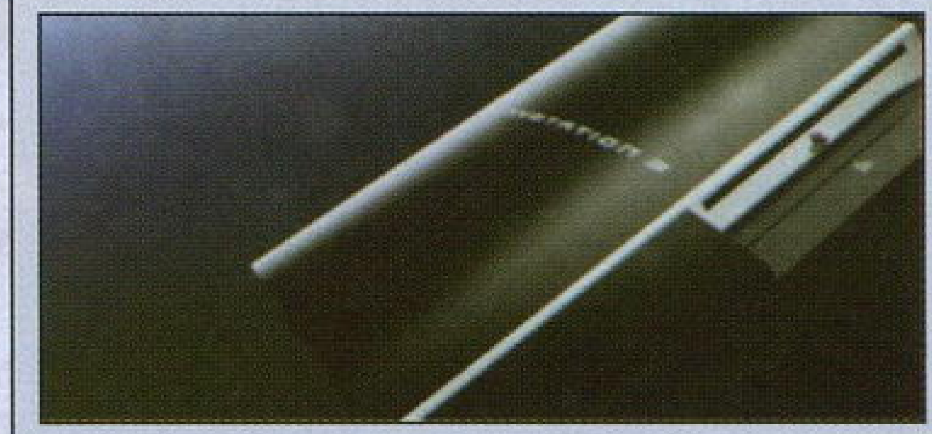
电视广告是最直接有效的宣传渠道，同时也是费用最高的广告方式。PS3的第一支电视广告是主题为“This is Living”的广告，目前至少已经播出了20个广告。


▲用餐叉表示PS3的发售日：11月11日。

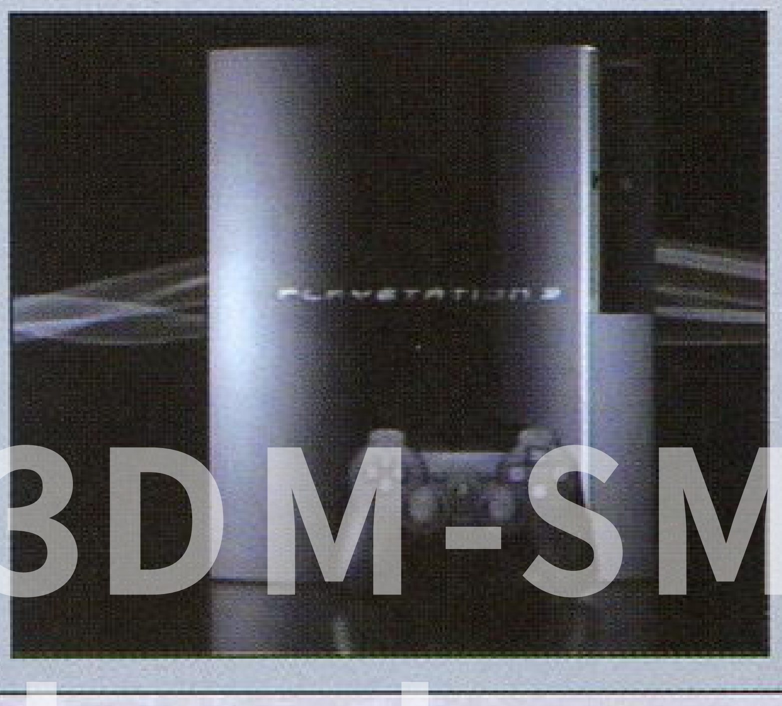
■用四根大柱子代表PS3的发售日：11月11日。

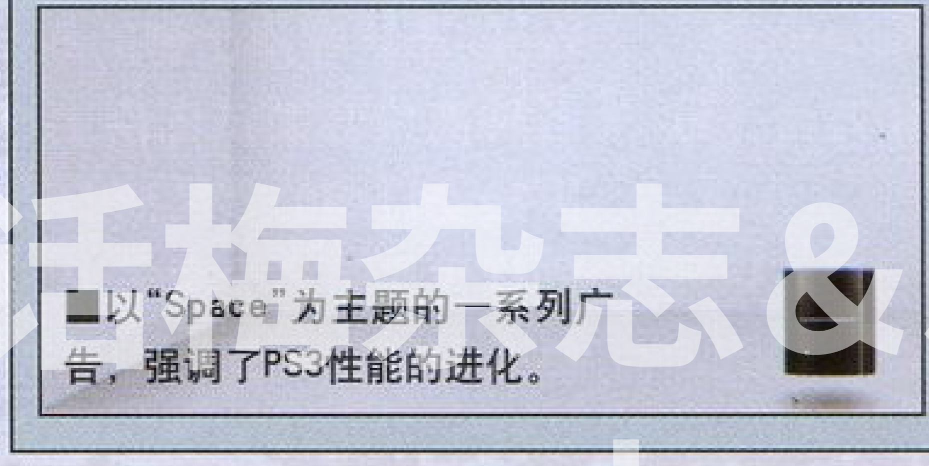
▼ 在欧洲播出的PS3的第一个电视广告，总长度达3分半钟。

▲以日本的试玩机PLAYSTATION TV为主题的广告。



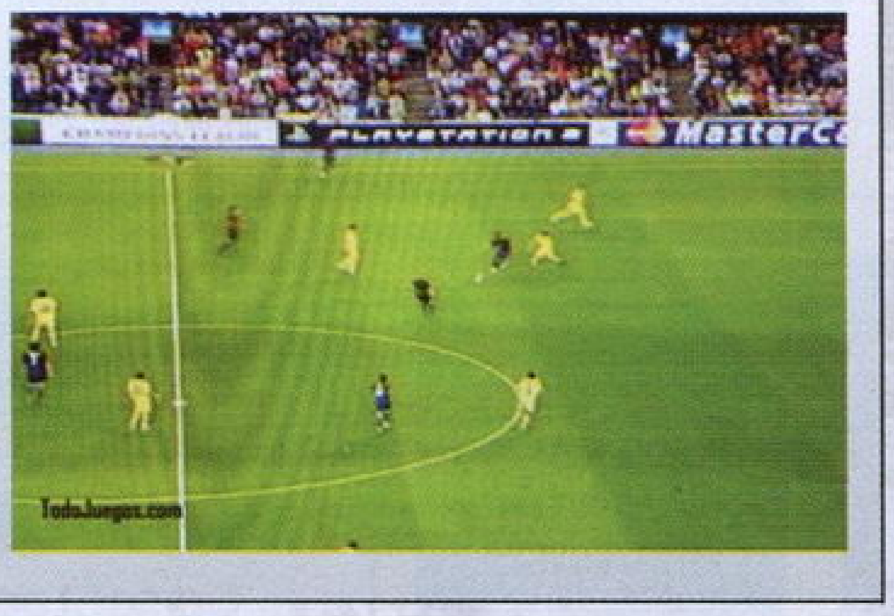
▼ 以PS3主界面中飘动的气流为灵感的广告。




■以“Space”为主题的一系列广告，强调了PS3性能的进化。

比赛广告

最近召开的欧洲冠军联赛赛场上，PS3的广告牌已经出现于人们的视野之中。4000万英镑的广告预算足以令PS3的广告进入任何重要赛事。

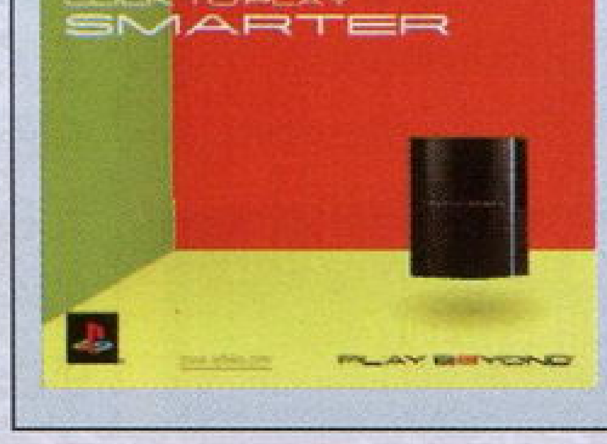


平面广告

PS3的平面广告主要是为游戏软件本身的广告，在日本的《FAMI通》等杂志已经出现了大量PS3游戏的大幅广告。

网站广告

索尼为PS3开通了专门的网站：http://www.playb3yond.com/而在一些非游戏类网站上也出现了PS3的广告。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

户外广告

这是最常见的PS3户外广告之一，画面中的所有图形元素均由PS3主机构成，包括“3”的字样和下方的高楼群。说起来PS3造型的高楼还真不少，多边形不就在成都发现了一座么？

纽约街头某旧楼墙面上挂着巨大的PS3广告，海报左上方是一个指向3点的正在融化的钟，表示人们对PS第三代主机的等待终于结束了。

这个大幅墙面广告主要是PS3的一些重要作品，从左至右分别是：《龙穴》、《抵抗：灭绝人类》、《源氏：神威奏乱》、《战鹰》和《天剑》。

Wii

任天堂对广告投入一向不遗余力，仅去年就向NDS投放了500亿日元的广告费。今年Wii同样会采用大规模广告攻势打开新市场，仅在英国，任天堂就为Wii投入了1100万英镑的广告费。有NDS的丰厚利润为支柱，Wii的宣传规模还有很大的拓展空间。在广告主题方面，无论是在哪个渠道投放的广告，任天堂都试图强调一种简约的风格，画面简单、玩法简单，任天堂希望通过借此吸引喜欢简单的普通大众。

户外广告

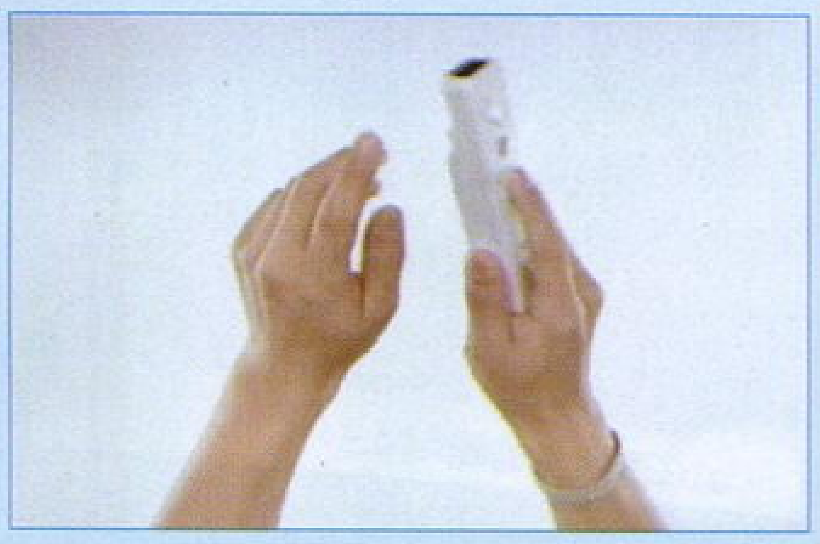
Wii最引人注目的户外广告就是在纽约时代广场Toys "R"旗舰店楼外的这个有三层楼高的大幅广告，与家人其乐融融的主题一直是任天堂努力的方向。

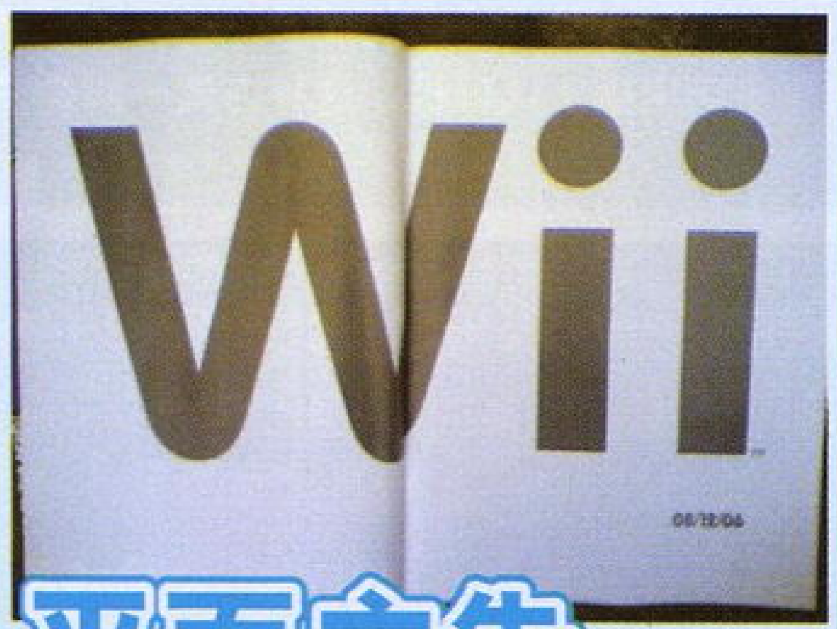
■日本地铁里的Wii广告。

■日本地铁站里的Wii广告。

电视广告

以Wii手柄操作方式为主题的系列广告，通篇没有任何游戏画面，只有手部动作特写和背景音。任天堂的意图是通过这些广告让人们了解Wii的游戏方式，不过由于内容过于简单，人们普遍反映广告太过无聊。





平面广告

任天堂在英国《Retro Gamer》做了一个超个性的广告——一个跨页的大广告，上面写着巨大的“Wii”，右下方写着欧版发售日，除此之外完全是一片空白。如此大胆的广告创意实在是令人惊叹……

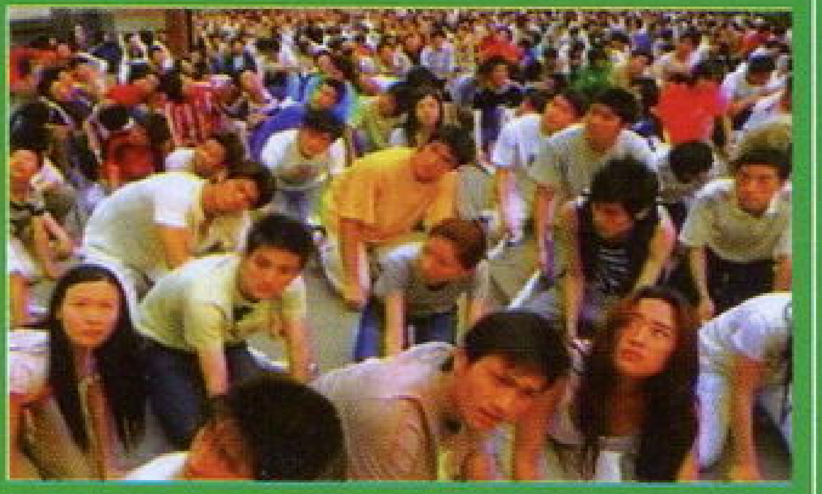
网站广告

根据英国“新媒体时代”报道，任天堂仅在网络广告上的全球投入就达到了1000万英镑。以“Wii Move you”为主题的广告进入了雅虎、MSN、Lycos等全球顶尖的网站，这可以说是游戏历史上规模最大的网络广告攻势，也充分体现了任天堂对于网络这种新媒体的重视。

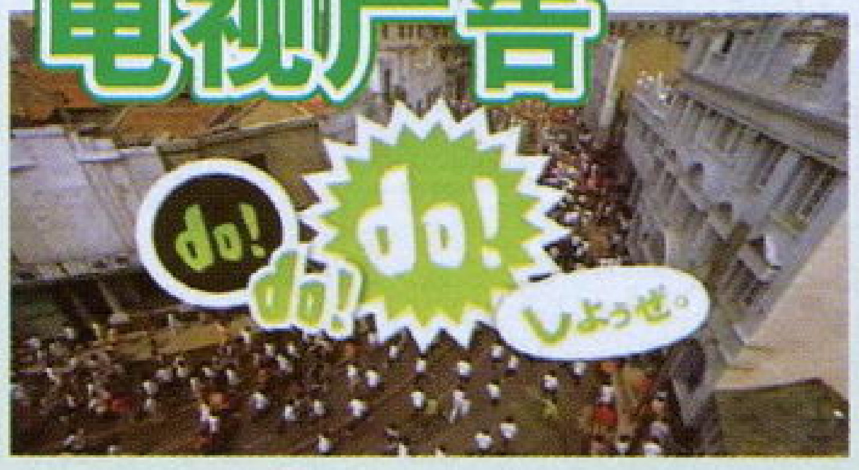
■雅虎上的Wii宣传专页。

X360

在Xbox时代，微软为其投放的广告充满争议性，“Play More”主题对于“人生苦短”的激进描述使其多个广告被禁。X360的初期广告以“游戏无处不在”为主题，其中有一个描述人们玩枪战游戏的广告被禁播。今年X360在美国的广告主题仍然是“Jump In”，不过各个广告强调的主题都不一样，例如有些是以具体功能为主，有些是强调Xbox LIVE，还有一些则是强调X360游戏丰富。在日本，“do！do！do！”的主题覆盖了X360从主机到游戏的所有广告。甚至在印度也因为X360的新上市而投放了一些十分另类的广告。



电视广告



▲do！do！do！系列概念广告。

▲回转寿司店系列广告，盘子里装的不是寿司，而是X360游戏。

▲日本著名组合TOKIO主演的《死或生4》电视广告。

▲回转寿司店系列广告，为29800日元的新版X360做宣传。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

户外广告

▲在伦敦某影院走廊里的整排《战争机器》的广告牌。

▲将于12月7日发售的《蓝龙》X360捆绑套装是微软的重点宣传对象，这款仅售29800日元的套装实在非常划算，微软也在日本各地街头放出了《蓝龙》的巨幅海报以提高该作的人气。

▲以“do！do！do！”为主题的平面广告出现在大货车车身上，成为一个移动的醒目大广告。

平面广告

TOKIO的“do！do！do！”系列广告是微软在日本各杂志投放的广告重点，而其中最频繁出现的则是29800日元新套装的广告。

网站广告

X360在日本的网站广告围绕“do！Game”、“do！Live”和“do！Choice”，强调了X360丰富的游戏阵容、众多可供选择的周边以及完善的Xbox LIVE服务。

实地宣传篇

实地宣传是游戏机最直观的宣传方式，不管广告做得多好，不亲自感受一下就很难了解一款游戏的优劣。一般的实地宣传方式分为两种，一种是面向普通玩家的展会，还有一种是店头宣传。展会属于集中型实地宣传，而更为有效的方法是在各地的零售店里摆上试玩机，这种方式一般是由厂商和店家共同出资，这是玩家选购新主机最直观的参考。

PS3

深入各地的店头试玩机是PS3宣传计划中的重要环节，索尼在美国和日本准备了1.5万台试玩机，仅这一部分的开销就超过了3000万美元。PS3的试玩机从10月初开始就已经逐步进入日本的各大商场和小卖店，年内预计将会在1000多家商店看到PS3试玩机。对于PS3试玩机的店头宣传方式，索尼的安排还是十分聪明的。这些试玩机相当于街机，试玩者需要投币才能试玩。这种做法一方面可以为索尼带来一定的收入，一方面也可以避免一人长时间霸占试玩机或者太多人试玩造成的混乱局面。

PS3的店头试玩机叫做“PLAYSTATION TV”，采用了26英寸索尼Bravia液晶电视，配备的PS3则是有160GB硬盘的特制型号，并且具备网络接入条件，可以下载内容更新和浏览新作情报，提供试玩的游戏包括《鬼泣4》、《VR网球3》、《GT赛车HD》、《山脊赛车7》等。玩家在试玩时可以通过长按PS标志键调出菜单，然后返回到主菜单。不过令人遗憾的是，这款试玩机采用的液晶电视没有达到1080p的解析度，比起之前在TGS展上的1080p 40英寸Bravia效果逊色了不少。不过也有个别商家提供了自己组装的试玩机，采用了1080p的高级液晶屏。秋叶原的Bic Camera和Yodobashi Camera这两家大型零售商早在10月初就在店内摆出了PS3的展示机，不过只有影像展出。另外，在11月6～19日期间，索尼在东京银座的SONY BUILDING一楼也展出了“PLAYSTATION TV”。

10月21～29日期间在“2006秋叶原娱乐节”上，索尼也带着PS3、PSP和PS2全面参展。“秋叶原娱乐节”是与“东京国际电影节”同步举办的展会，结合了游戏、动画、漫画等日本的强势娱乐领域，目标是吸引全世界的注意。去年PS3在该展会上展出了影像，而今年则是携大量来自TGS的试玩机参展，每款游戏提供了3部试玩机。虽然会场较小，但由于参观的玩家也不是很多，所以排队现象还不是很严重，人气最高的《鬼泣4》大约需要排队50分钟，《抵抗：灭绝人类》也意外地获得了极高的人气。

▲Yodobashi Camera早在10月初就在店内摆出了PS3，播放的影像包括《非洲》、《天剑》等。

▲位于涩谷的Bic Camera分店在店内挂出了巨大的“PS3 VS Wii”宣传海报。

▲SONY BUILDING的PLAYSTATION TV展出概念图。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

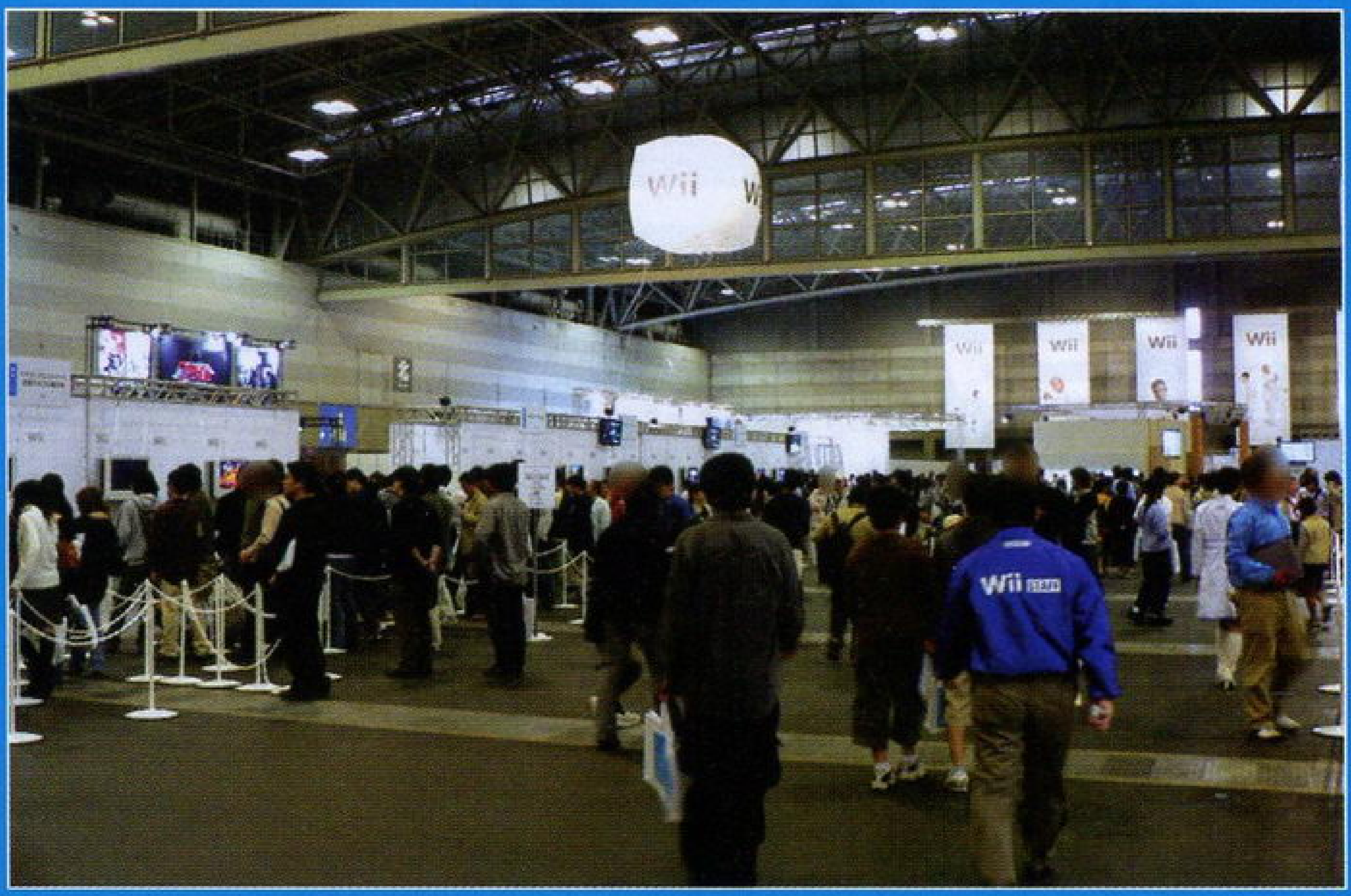
Wii

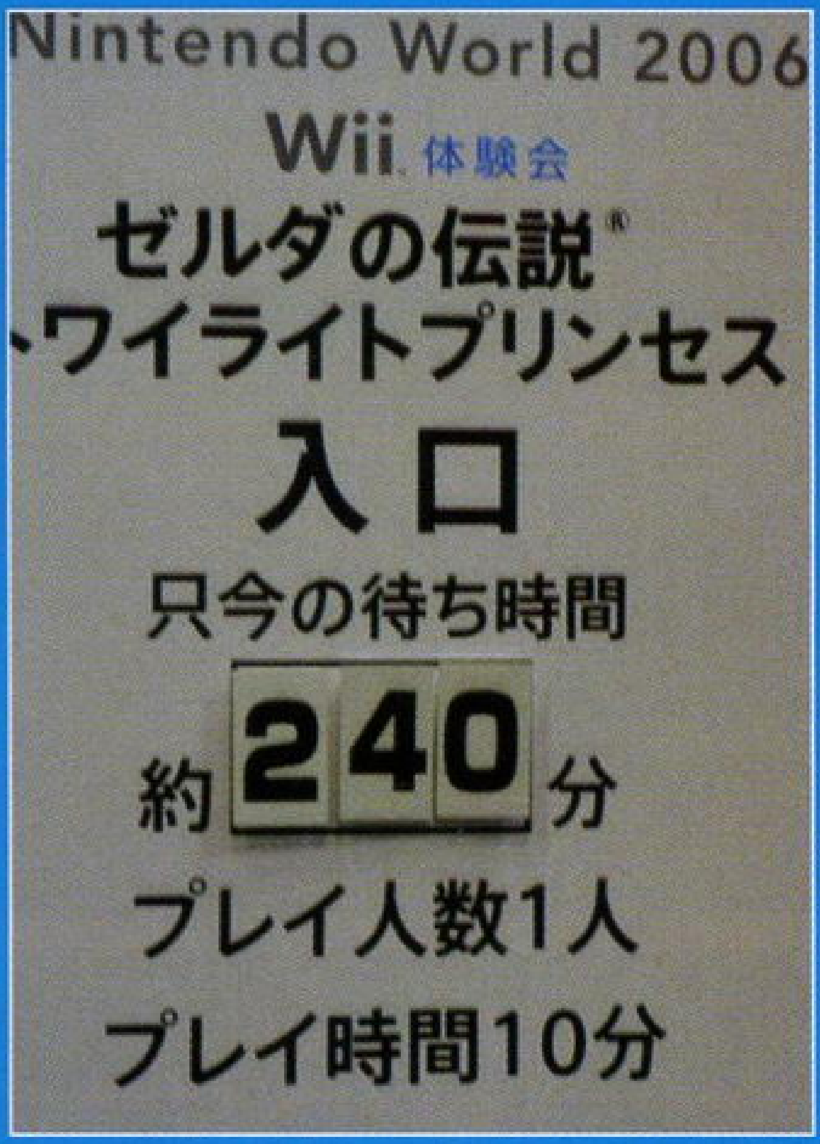
Wii是一部玩过之后才能体验魅力的主机，因此在任天堂的宣传计划中，实地体验是非常重要的环节。与两年前的NDS一样，任天堂在欧美和日本都开展了Wii的巡回展出。日本的“Nintendo World 2006 Wii体验会”从11月3日开始，以名古屋为第一站，并在大阪和东京召开。该展会为免费入场，名古屋的第一站展出现场准备了数量相当的Wii和NDS的试玩机，不过作为新主机的Wii显然更受关注。

任天堂将会场装点成Wii的主色调——白色，ShowGirl也都是清一色的白色装扮，会场入口处有一个巨大的Wii LOGO，展厅到处挂着体现Wii生活方式的宣传照，用不同肤色的玩家以不同方式挥舞手柄的方式来体现Wii广泛的吸引力。

2004年，任天堂曾经为NDS举办了“Nintendo World Touch! DS”，让玩家在NDS发售前亲手感受其魅力。不过当时的NDS试玩会在人气上比起如今的Wii试玩会差了好多，NDS试玩会根本不用担心玩不到游戏，但Wii的试玩会需要数个小时排队时间的游戏比比皆是。《塞尔达传说：黄昏公主》显然是人气最高的游戏，上午9点开展的10分钟后，该作的试玩机前就迅速排满了无数的观众，任天堂摆出了“需要排队等待3个小时”的牌子。到中午时，排队的时间达到了4个小时，在最高峰时期甚至达到了5个小时的排队时间，如果不是任天堂要求玩家停止排队，可能队伍还会更长。

其他游戏的人气也不低，《超级马里奥 银河》和《勇者斗恶龙 神剑》也需要排队2个小时才能玩到，而其他游戏大多都需要半个小时的排队时间才能玩到，如此火爆的排队情况在各种游戏展中都是非常少见的。此外，现场也展出了一些新的影像，例如每隔半个小时播放一次的《任天堂全明星大乱斗X》的最新预告片，以及新一波的Wii广告。为了让排队者不至于太无聊，每个试玩台都准备了对Wii手柄各个方面的详细讲解。





▲想玩《黄昏公主》意味着整个下午都得耗在排队上了，所以说无论是参加哪个有Wii出展的展会，最好还是带上NDS……

■BestBuy的Wii展示区概念图。

■五月天代言X360的形象照片。

X360

在三大次世代主机中，X360的全球化战略进行得最为彻底。在全球各地举办的X06展会正是微软对全球玩家一视同仁的表现。9月末在西班牙巴塞罗那的首场X06公布了大批猛料后，微软转战全球各地陆续召开了多场X06。其中最值得国内玩家关注的当然是11月3～5日在我国台湾举办的X06。

X360无疑是有史以来中文化进行得最彻底的主机，所有第一方游戏都将推出中文版，甚至《战争机器》这样的超大作都实现了中文版的全球同步发行。微软对于X360在中国的宣传也可谓不遗余力。在“X06台湾电玩展”上，微软展出了40多款X360游戏，包括《战争机器》、《蓝龙》、《失落的奥德赛》等都将推出中文版的大作。在3天时间内，参观人数总共达到了3万人次。微软还请到了著名摇滚乐团五月天来到现场与玩家同乐。五月天的现场活动于5日上午11点开始，很多歌迷从早上8点就开始在当地守候。五月天试玩了X360的几款重头大作，并举行了游戏比赛。五月天中首屈一指的游戏高手怪兽表示，他们从《哥谭赛车计划2》就开始喜欢聚在一起飚车，而玛莎则表示当初是因为看到了有很多美女的《死或生极限沙滩排球》而购买Xbox。

▲微软向五月天颁发了“X360 VIP玩家身分”，今后玩家将有机会通过Xbox LIVE找到他们连线对战。

▲《蓝龙》的试玩专区吸引了大批观众。

▲被称为“电玩小魔女”的台湾著名游戏节目主持人小娴(中)也参与了此次展会。

▲五月天进行了《哥谭赛车计划3》的对战。

诸梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

网络服务篇

网络服务的重要性已经获得了索尼、微软和任天堂的一致认可，三大厂商也都规划了涵盖面相当广泛的网络服务，而网络增值服务也将会成为今后游戏公司的一条行之有效的生财之道。网络将成为一块兵家必争之地，而进入10月份后，三大厂商近期的网络计划也开始日益明朗。

PS3

PS3的网络服务“PLAYSTATION Network”详情上月末才匆匆公布，表明了索尼的准备不够充分。实际上，首批PS3本身的系统软件都是不完善的，玩家买入PS3的当天就需要接入网络更新到1.1版本才能开通全部网络服务，索尼将于11月下旬进行第二次系统更新，届时将可以直接升级到3.00版本，加强了安全性以及PS3和PSP之间的通信功能，可以用“PLAYSTATION Store”下载PSP游戏，并传输至PSP。此次系统更新后还可以用PSP当作PS3的遥控器。

与任天堂一样，掌机与家用机的互动是索尼重点强调的策略，虽然PSP的市场带动力不及任天堂的掌机，但索尼规划中的PSP/PS3互动性能更为完善。PSP的PS模拟器游戏已经确定将通过PS3的网络服务下载，并且首批游戏中包括了《生化危机》、《铁拳2》这样的大作，这对于PSP和PS3销量的促进作用是显而易见的，不过由此产生的盗拷等问题该如何解决目前尚未明确。

PS3的“电子发行”服务从开发PS2时就开始规划，至今已经有7年的时间，但由于其中有一段漫长的搁置时期，目前“电子发行”服务仍然有许多细节未明。PS3初期只提供信用卡付费这一种方式，点卡何时提供并未确认。不过不管怎样，电子发行是PS3网络服务创收的主力，如何加大内容供应的力度将会是索尼的重点研究方向。索尼全球制作室总裁Phil Harrison表示，目前索尼正在与开发商合作开发40余款面向电子发行服务的游戏，年内推出的游戏有7款。另外，索尼每月还将推出10款经典游戏。

▲PS3的网络服务可以设定用户账号的个性头像。

▲PS3网络服务“PLAYSTATION Store”，在这里可以下载各种丰富内容。

X360

Xbox LIVE是一个相关总投资高达20亿美元的网络服务，在这一方面索尼和任天堂是很难与微软抗衡的。目前Xbox LIVE已经进入了高速发展阶段，X360只用了一年时间就让Xbox LIVE的用户增加了一倍，Xbox LIVE卖场正在为游戏发行商们创造令人欣喜的业绩。为了迎接年末商战，从10月31日开始，Xbox LIVE再次进行了系统更新，将画质输出提高到了1080p，并增加了WMV和HD-DVD播放等功能。此次系统更新的重点在于Xbox LIVE Arcade以及多媒体播放和对新周边的功能支持，更新项目多达85项。具体如下：

▲Xbox LIVE Arcade里增加了各种新功能。

■X360外接HD-DVD光驱搭配系统升级后的1080P画面，让玩家享受最高的影音体验。

Xbox LIVE Arcade

可玩经典游戏的Xbox LIVE Arcade界面进行了改良，加入了排名功能，强化了成就、排行榜等功能，并且可以设定自动下载。

多媒体播放与输出

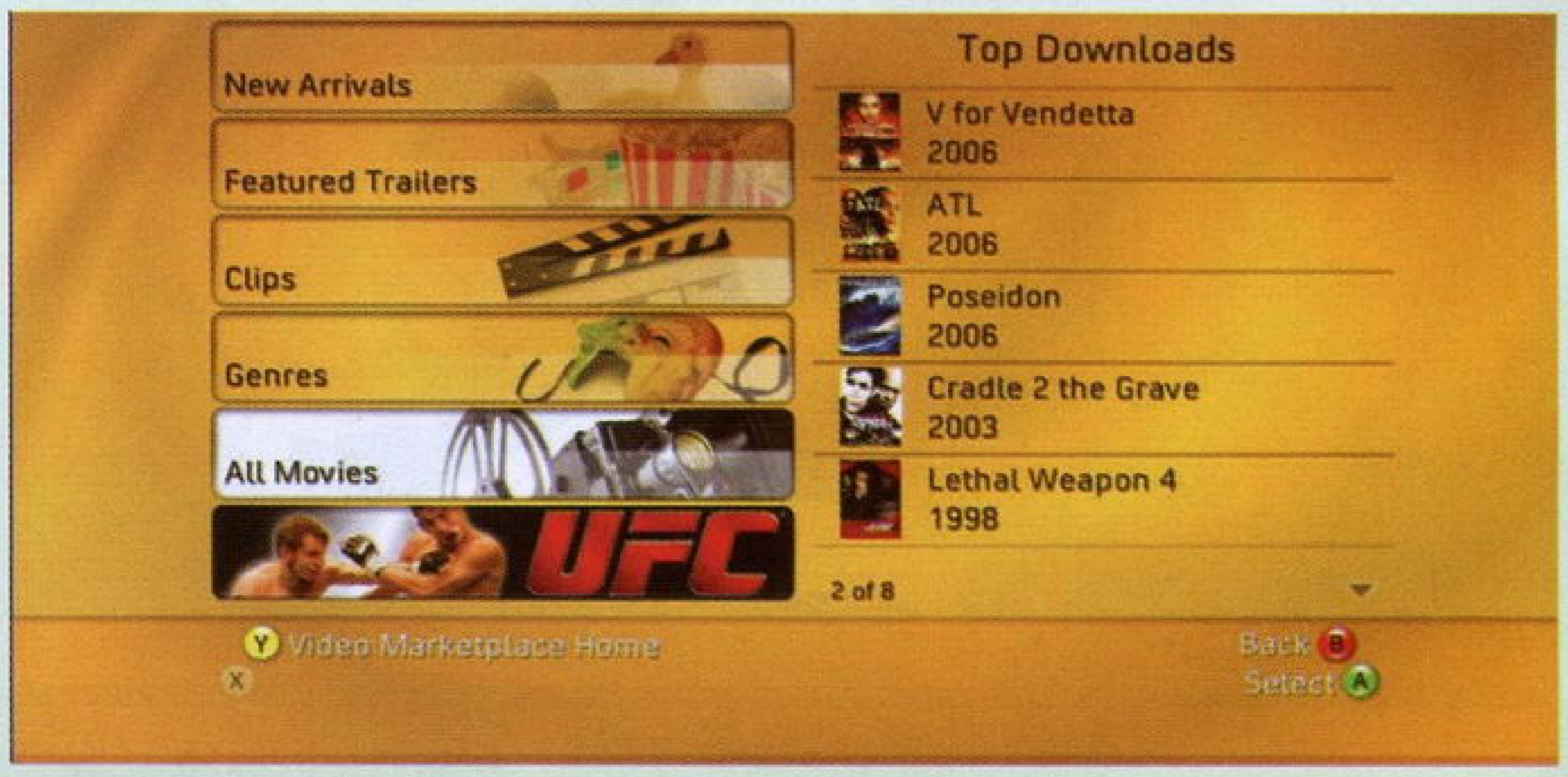
多媒体部分增加了对X360外接HD-DVD光驱的支持，原有的DVD和影片文件播放功能也在细节上进行了改良，例如播放影片时可以取消Xbox LIVE通知。

对新配件的支持

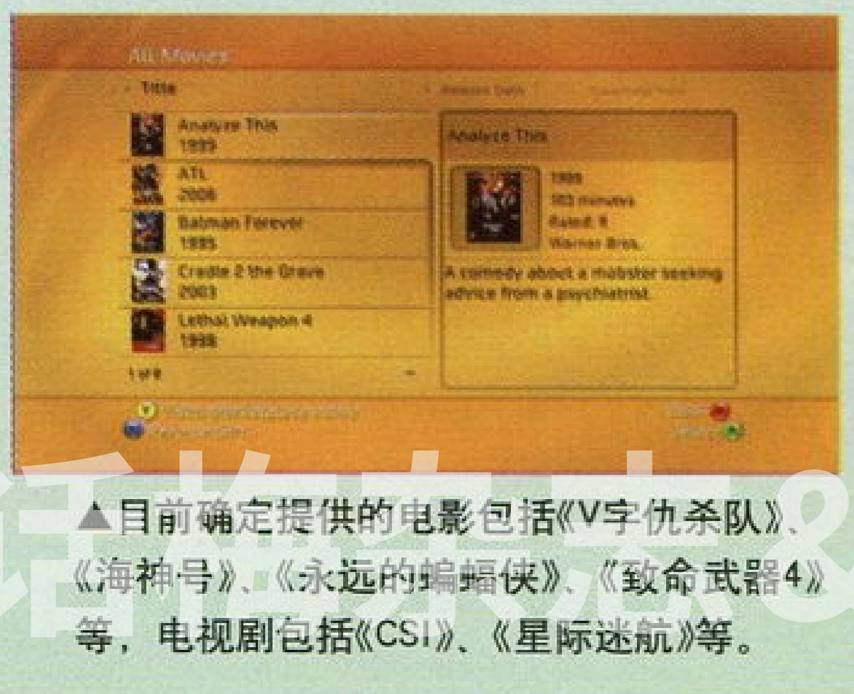
系统更新后可以支持HD-DVD光驱、无线耳麦、无线方向盘以及微软的多媒体播放器“Zune”，还可以支持“XNA Game Studio Express”，让玩家也可以参与到X360游戏的开发中去。

电影点播服务

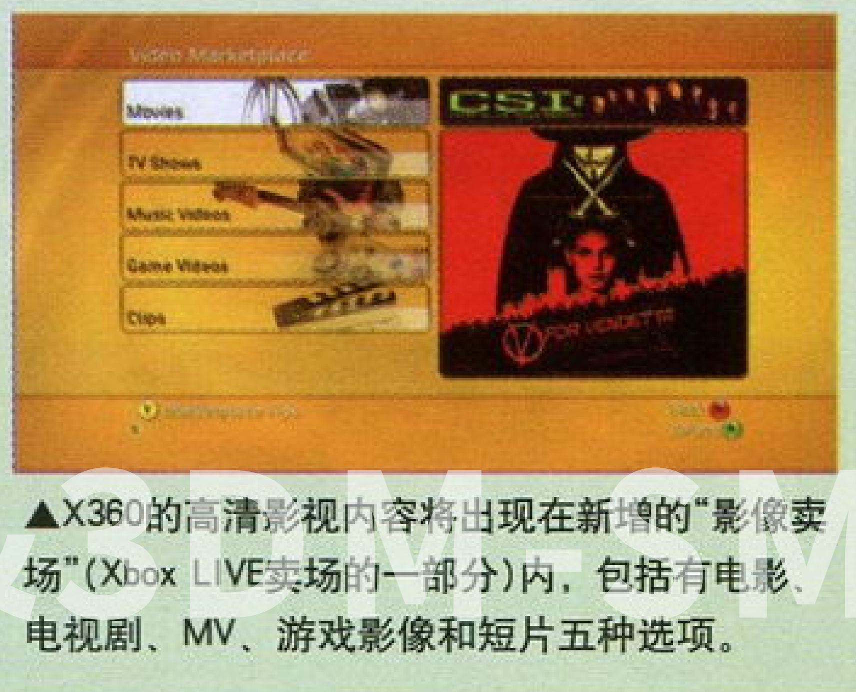
推出HD-DVD外接光驱固然是一件好事，不过200美元的价格并不是人人都能接受的，而影迷们还可以选择微软即将开通的新服务。微软将从11月22日开始在Xbox LIVE上提供视频点播服务，这是Xbox LIVE卖场的一部分，初期只在美国开通，提供了1000小时的影视内容，其中有200个小时的内容为720p高清格式。目前微软已经与CBS、时代华纳旗下的特纳传播、华纳兄弟、派拉蒙、MTV等公司合作。需要指出的是，为了防止盗拷，这些影片内容都是通过租赁的形式提供下载的。用户下载后可以在硬盘内存放两周，一旦电影看完后，就要在24小时内删除，在这段时间内可以无数次重复观看。目前X360的20GB硬盘可以存放4～5个小时的720p电影，以及15个小时的480p电影。



▲在这个页面中可以按照各种分类查找需要下载的电影。



▲目前确定提供的电影包括《V字仇杀队》、《海神号》、《永远的蝙蝠侠》、《致命武器4》等，电视剧包括《CSI》、《星际迷航》等。



▲X360的高清影视内容将出现在新增的“影像卖场”（Xbox LIVE卖场的一部分）内，包括有电影、电视剧、MV、游戏影像和短片五种选项。

话梅书店&3DMGAME
www.plumbook.cn

Wii

9月份召开的“Wii Preview”上，“Wii频道”的公布有点令人意外。“Wii频道”的服务内容简约而不简单，显然是筹备已久。“Wii频道”的创收主力是“虚拟主机频道”，也是近期任天堂重点宣传的网络服务。“虚拟主机”目前已经确定将会在年内提供下载的经典游戏包括5个平台的48款游戏，其中FC游戏17款，SFC游戏11款，PC-E游戏8款，MD游戏11款。FC的经典游戏包括《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》、《大金刚》、《影之传说》、《所罗门之键》、《忍者茶茶丸君》等；SFC游戏包括《F-Zero》、《塞尔达传说：众神的三角力量》、《火焰纹章 纹章之谜》、《恶魔城》、《街头霸王II》、《R-TYPE III》等；N64游戏目前仅提供《超级马里奥64》。

PC-E已确定的全部8款游戏均来自Hudson，包括《PC原人》、《高桥名人之新冒险岛》、《邪圣剑》、《炸弹人94》等；MD已确认的11款游戏全部来自世嘉，包括《火枪英雄》、《战斧》、《兽王记》、《索尼克》等。可惜的是Wii的这些经典游戏都只能通过经典手柄来玩，要是今后能够推出对应动作感应手柄的经典游戏，相信很多从FC时代走过来的玩家都会乐意尝试。

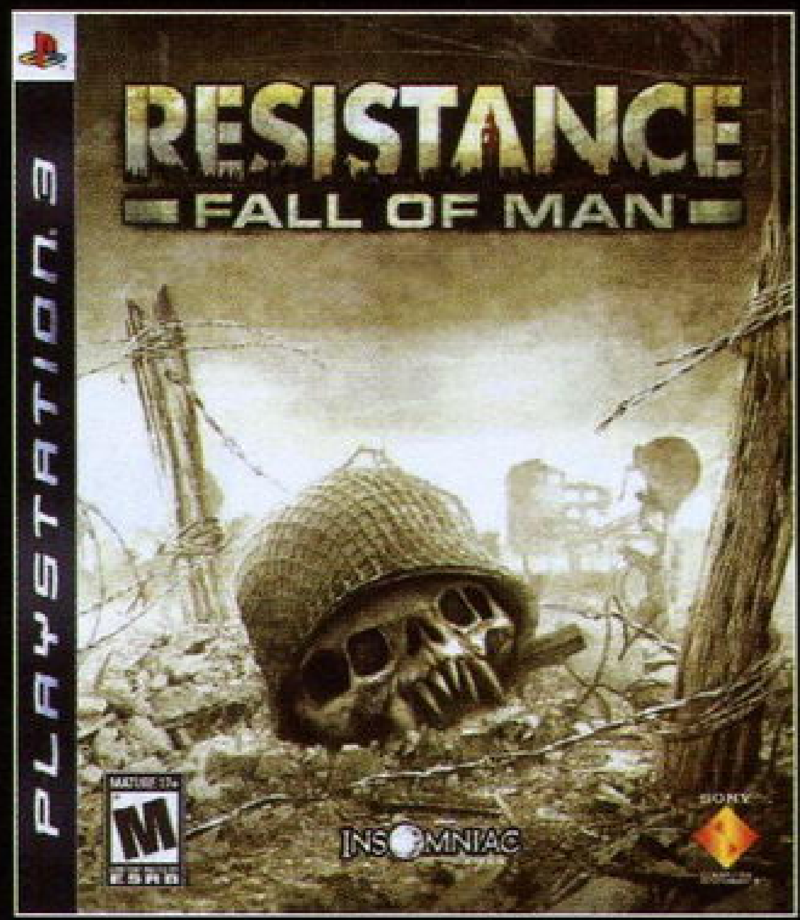
游戏篇

在美国，10月份是年末商战的开始，因此10月份的游戏销售额对于分析家是非常重要的预测基准。不过今年10月美国游戏软件市场的销售情况并没有分析家想象般乐观，其总增幅不到1%，从去年同期的3.66亿美元增加到3.69亿美元。NPD业界分析师Anita Frazier指出，该月美国游戏总销量实际上增加了4%，不过游戏平均售价降低了1美元。10月份美国游戏硬件市场销售额增幅高达56%，达到了2.07亿美元。加上各种周边配件，当月美国游戏市场总销售额为6.42亿美元，比去年同期增长15%。

进入11月份后将会是大作最为集中的时期，三大次世代主机都拿出了顶尖大作，下面就让我们对三大主机的独占大作进行对比。

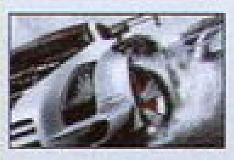
PS3

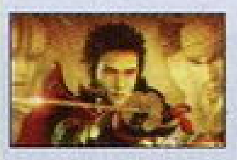
头号大作：《抵抗：灭绝人类》
发售日：11月11日

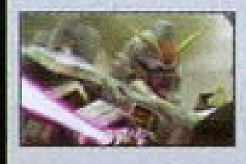


PS3的首发游戏中，最能体现机能的当数《抵抗：灭绝人类》，该作也是索尼力捧的大作，在各种广告中都可以看到它的身影，显然它已经成为继《杀戮地带》之后索尼又一个重点打造的FPS游戏品牌。在美国的多款首发游戏中，《抵抗》预计将创造最高销量。而在日本，《抵抗》获得了《FAMI通》的黄金殿堂级评价，可以说是十分不易的，并且在PS3的日版首发游戏中，该作的销量也进入了前三名。

其他重要独占作品

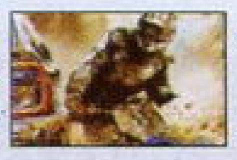

山脊赛车7
发售日：11月11日


源氏：神威奏乱
发售日：11月11日


机动战士高达：目标锁定
发售日：11月11日

未名传奇：黑暗王国
发售日：11月13日

NBA 07
发售日：11月14日


机车风暴
发售日：12月7日

全能战车2
发售日：12月12日

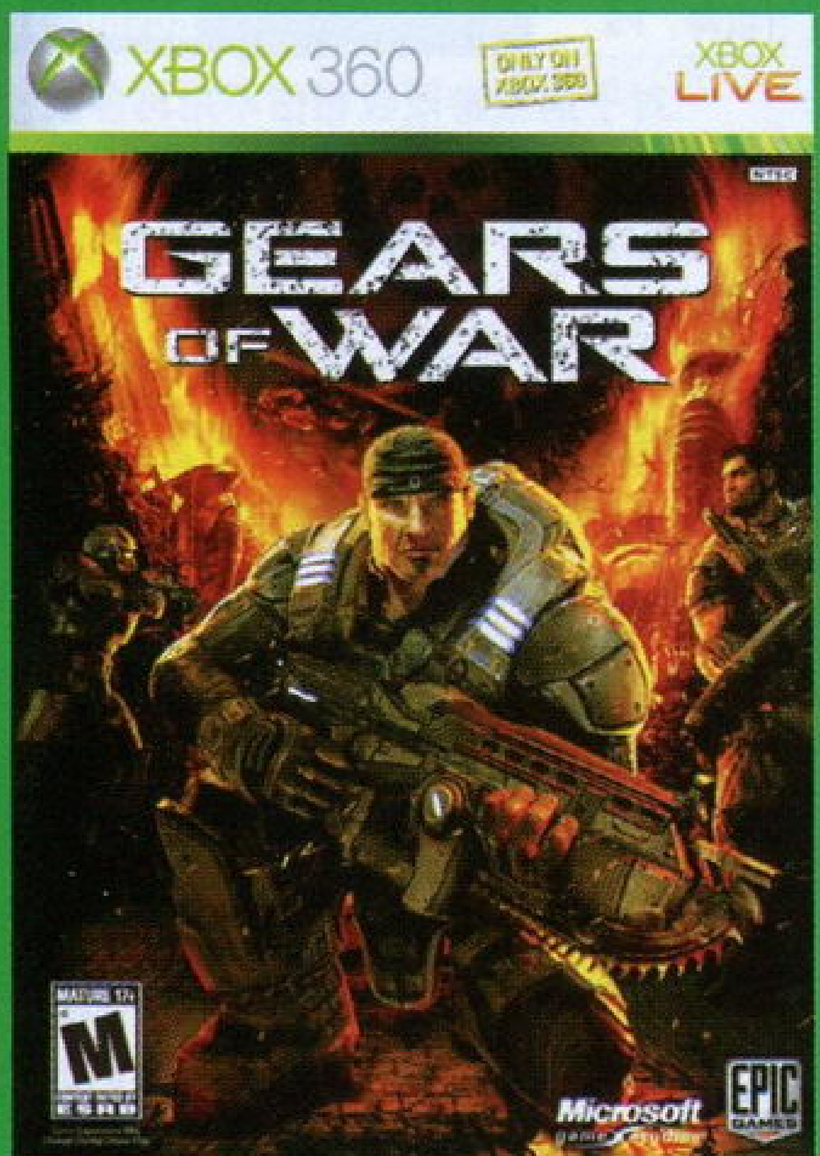
装甲核心
发售日：12月14日

一级方程式赛车
发售日：12月21日

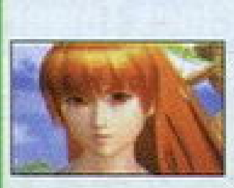
X360

头号大作：《战争机器》
发售日：11月9日

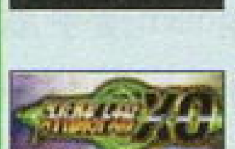
毫无疑问，《战争机器》是今年画面最好的游戏，微软对该作的销量目标是600～800万套。而据《路透社》报道，《战争机器》在美国的预订数量高达150万套，发售当天销量超过100万。这一成绩虽然比《光环2》还有一定差距，但已经远远超越了《光环》，而《光环》的最终销量超过700万套。目前X360的全球出货量不到800万台，但随着主机出货量的提高，相信《战争机器》还是很有希望达成其销量目标的。

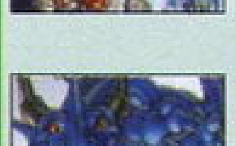


其他重要独占作品


死或生极限沙滩排球2
发售日：11月20日

卡片召唤师传说
发售日：11月22日

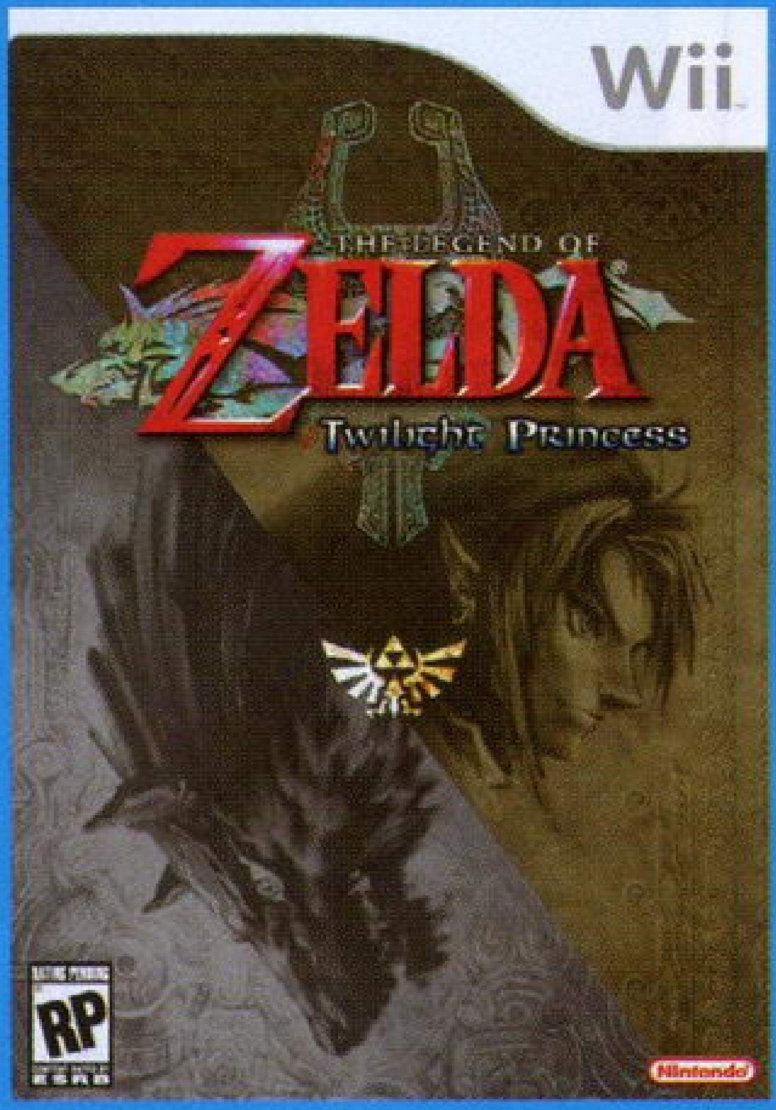

超级机器人大战XO
发售日：11月30日


蓝龙
发售日：12月7日

失落的星球：极点危机
发售日：12月21日

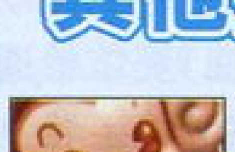
Wii

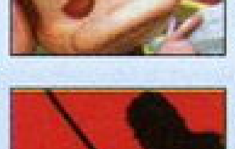
头号大作：《塞尔达传说：黄昏公主》
发售日：11月19日

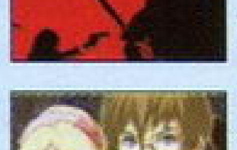


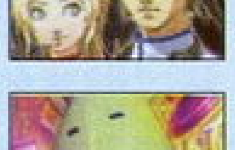
国外媒体对本作的评价是：系列有史以来最具野心的作品。本作的最低游戏时间据称在50小时以上，一般需要70小时，当然丰富的内容还只是其次，用动作感应方式来玩的《塞尔达》相信是大多数FANS都难以抵挡的诱惑，我们完全有理由将其称为系列历史上最具革新性的作品。N64的《塞尔达传说：时之笛》是游戏历史上全球媒体总评价最高的游戏，这款以超越《时之笛》为目标的《黄昏公主》能否再创新高？

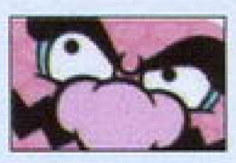
其他重要独占作品

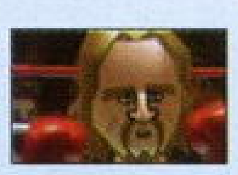

超级猴球：香蕉闪电战
发售日：11月14日


赤铁
发售日：11月19日


双超执刀
发售日：11月19日


能源小精灵
发售日：12月2日


手舞足蹈 瓦里奥制造
发售日：12月2日


Wii Sports
发售日：12月2日

宠物蛋的闪亮大总统
发售日：12月2日

口袋妖怪 战斗革命
发售日：12月14日

11月19日，年末商战
第二波高潮即将来临……

话梅糖果&3DM-SMV
www.plumbook.cn

栏目主持：ACE飞行员　Email：Game3@ucg.com.cn

游戏立方 GAME3

Vol. 114

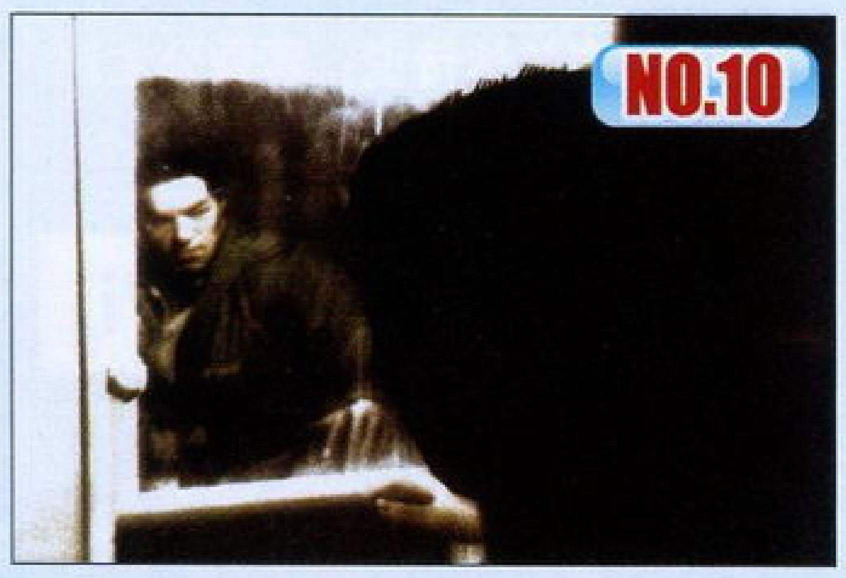
次世代就这么来了？当真的手握PS3手柄，把玩昂贵主机时，我们的内心中会突然浮现出许多过去期盼的情形。读者们也已经历了好几代主机了，11月11日的到来并未能给这份期待或者说是悬念划上句号。引用动画片中经常出现的经典台词：真正的战斗才刚刚开始。在这里要提一下PS3的《机车风暴》。由于2005年E3上那段CG实在太震撼了，最初导致许多人对这款游戏都十分失望。不过根据现在披露的最新游戏试玩来看，游戏的整体效果非常不错，野蛮的RAC别有一番风味。游戏开发总是呈曲线进行的，成品与最初方案往往会有较大出入，所以不拿到正式版我们很难对一个游戏下完全的定论。

多边共享区 ENTER THE GAME

小白龙 提供

恐怖游戏Top10

10月31日是西方传统的万圣节，传说每年的这一天是鬼怪活动最频繁的一夜，所以也被称为“鬼节”。在今年的万圣节之际，美国著名的游戏网站评选出了10大恐怖游戏排行榜。下面就让我们来了解一下在美国人眼中最恐怖的游戏是什么。



No.10 死刑犯：原罪

机种：X360　Condemned: Criminal Origins

这款由Monolith开发，世嘉发行的首个次世代恐怖游戏，至今仍被不少玩家认为是X360上最恐怖的游戏。尽管有着不小的争议，但游戏发行时以其出色的画面表现力和惊悚的气氛渲染着实吓倒了不少玩家。

No.09 鬼屋魔影

机种：PC　Alone in the Dark

尽管现在的影响力远远低于《生化危机》等恐怖大作，但我们不得不承认其系列第一作的经典地位。第三人称视角、利用场景烘托恐怖的气氛、电影般的剪接手法与叙事方法，这些都成为了以后恐怖游戏的发展基石，在《生化危机1》中我们可以从中找到不少《鬼屋魔影》的影子。

No.08 异形大战铁血战士 2

机种：PC　Aliens VS Predator 2

《异形》与《铁血战士》，这两部电影对于我们中国玩家或许没有那么大吸引力，但对于欧美玩家来说却有着致命的诱惑。先不论游戏的素质到底怎么样，从电影《异形大战铁血战士》的票房中我们就应该可以看出它为什么会进入前十名。

No.07 死魂曲

机种：PS2　Siren

羽生蛇村、赤海、尸人、异界、幻视，这些构成了游戏恐怖的主题。同众多欧美同类游戏不同，《死魂曲》更依赖通过声音等元素烘托游戏的恐怖气氛，看来日式的恐怖在欧美玩家中依然吃得开。

No.06 不死亡灵

机种：PC　Clive Barker's Undying

著名恐怖小说家克莱夫·巴克授权的这款FPS游戏是不少射击游戏爱好者的最爱。由于采用了虚幻引擎，所以游戏的画面看起来非常优秀，那种20世纪20年代爱尔兰华丽的建筑风格表现的淋漓尽致。双手战斗系统能够让玩家一边使用右手射击一边用右手发动华丽的魔法。不过游戏对于“恐怖”这个主题描绘得不够突出，使得本作在这次排行榜中竞争力大减。

No.05 幽浮：未知的敌人

机种：PC　X-COM: UFO Defense

这款12年前的标准回合制战略游戏，虽说内容上仍旧脱不开“保卫地球，打击外星生物”这个老套的主题，但游戏却有着令人难以置信的丰富玩法和深度。在游戏中你要组建个基地来抗击外星生物，你不仅要负责管理基地的各项财务支出，甚至还要计算好每发射一颗导弹拦截UFO的费用，不然那些工程师、士兵按时领不到薪水，你就别想让他们为你卖命。

No.04 钟楼

机种：SFC　Clock Tower

单论恐怖度的话，《钟楼》应该称得上是PS的头把交椅。游戏中你将充分体会到主人公无助绝望的感觉，当听到拿着巨大剪刀的那个家伙从身后冲来的笑声后临场感立刻提升至100%。虽说Capcom接手后游戏有一些变味，但仍不失为恐怖游戏中的佳作。

No.03 零 红碟

机种：PS2　Fatal Frame 2

“《零》系列”主要抓住玩家心理上的弱点进行攻击。当你融入游戏中后会从心底发出寒意，不断的突然式惊吓反复考验着玩家的心脏承受能力。从拿起相机踏入古宅的那一刻，你就再也走不出零的世界。

No.02 网络奇兵2

机种：PC　System Shock 2

《网络奇兵2》给我们带来的是人类对未知领域那种恐惧感，敌人到底有多强大，凭我们的能力能够击败它吗。一台疯狂的超级电脑将使你时刻处于提心吊胆的恐惧之中。如果你还有没体验过这款最佳第一人称射击RPG带来的震撼的话，赶快去买张正版吧。

No.01 生化危机

机种：PS　Resident Evil

对于这款游戏我相信不用再多说什么了，它能够获得冠军实在毫无悬念。最后让我们再来回顾一下那经典的“回眸一笑”吧。

许多玩家一定会忿忿不平，因为大名鼎鼎的《寂静岭》居然无缘之中，评选人的游戏常识和品味实在令人怀疑。不过我们可以从另外一个角度看待这个TOP10，因为其中有些游戏，比如《网络奇兵2》、《异形大战铁血战士2》等对于我们TV GAME玩家来说都不算太熟悉，借此机会我们也了解了更多恐怖游戏，何乐而不为呢？我们每个人心中都有一把尺，把这个尺放宽，我们的心不就也宽了吗？

www.plumbook.cn

FTG的明天，就由悠纪来守护！

纱迦 提供

《VR战士5》的上市，并未扭转FTG在街机市场上日趋式微的局面。敢于挑战FTG领域的街机厂商，现在也越来越少了，不过悠纪倒是一个例外。这家凭借《侍魂零》出名的公司，虽然历史并不长，但是干劲十足，已经推出了好几部FTG。今年10月，该公司又公布了一款最新FTG：《阿尔卡那之心》(暂名)。

阿尔卡那(ARCANA)在拉丁文里意为隐藏的真理或秘密的知识。它在游戏中常用作为一种隐藏着强大力量的宝石出现，在本作中则是寄宿着精灵之力的神秘元素。本作的最大特色就是所选的10名角色全部都是美少女，游戏的人设是瑞姬，其笔下的角色都给人一种胖乎乎的可爱感觉。虽然10名角色的阵容略显单薄，但游戏中还有10种阿尔卡那可以选择，这样就等于有100种变化了。

游戏的玩法是标准的2D FTG形式，采用4键制操作，A、B、C分别为弱、中、强攻击，D为阿尔卡那攻击。目前游戏已经进行了第一次公测，玩家的反馈意见是比较像同人格斗游戏，但画面非常漂亮。游戏预定今年冬天上市，明年夏天登陆PS2。有兴趣的玩家不妨留意一下。

麻将桌上的舞姬——二阶堂亚树

纱迦 提供

在164期的“编辑部落”中，纱迦已经为大家介绍了当今日本最红的麻将游戏《麻雀格斗俱乐部》。虽然PS3版因为某些原因延期了，不过这对于它在街机领域的地位完全没有影响。目前该系列在街机上已经出到了5代，现在大家看到的正是5代的广告。

广告上这5位都是当今日本麻将界数一数二的高手，从左到右依次是：二阶堂亚树(四段)、二阶堂琉美(二段)、滩麻太郎(九段)、和泉由希子(二段)、小岛武夫(九段)。二阶堂亚树是当今日本人气最高的雀士，传说她3岁就开始打麻将，未成年便已入段。1981年出生的她，以25岁之身便已升到四段，可谓相当不俗。当然，她能够走红的原因主要还是因为其秀丽的容貌，她在日本的FANS简直不计其数。

而她身旁的二阶堂琉美是亚树的妹妹，在日本也是相当有名的，图中的和泉由希子也是近年来人气不断高升的雀士。有这么几位大美女撑腰，难怪《麻雀格斗俱乐部》在4年的时间内便已推出5款作品了。

邪道 解决黑色NDSL指纹问题完全攻略

小白龙 提供

任天堂于今年推出的深黑色(JET BLACK)NDSL主机凭借着其高贵的气质在全球玩家中具有极高的人气。其在欧洲首发推出后，又在其他地区玩家的强烈要求之下分步在全球推出了这款黑色主机，可见其受欢迎的程度非同一般。

不过拥有这款主机的玩家也一定都有一个烦恼，那就是那如同镜面一般的黑色机体只要轻轻一碰就会留下一圈圈“可爱”的指纹，大大影响了主机的美形度。如果你还在拿着干净的布一遍遍地擦着心爱的NDSL，那么我们不妨来一起看看一位“达人”玩家是怎么一劳永逸地解决这个困扰着你的问题的。

首先是准备工作，你需要的道具是：一台黑色NDSL、一把锉刀(没有的话用砂纸也可以代替)、勇气若干(这条最为重要)。

接下来就是操作步骤了(以下示范为危险动作，好孩子不要模仿)：拿起锉刀小心的把NDSL的每一处都仔细打磨。注意，打磨的过程中一定要小心再小心。

最后，NDSL黑色磨砂版就这样诞生了。你心爱的NDSL从此再也不会留下指印的痕迹(不过不知道NDSL会不会在你手上留下痕迹……)。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

"复古风"流行？BANDAI推出缩小版高达模型

十六夜 提供

现在一提到BANDAI，相信无论是玩家还是读者都或多或少地将之与"骗钱"二字联系在一起。当然，这样说确实显得非常偏激，好吧，那就再给他加一个关键词——"高达"。那么之前的话就应该是一提到BANDAI大家就会将"高达"与"骗钱"与之联系起来……

"高达+骗钱=？"，这个问题应该是非常好回答的。Gundam Plastic Model，简称GUNPLA，对于浑然不知的人来说就是需要整盒都需要自己装自己涂的塑料半成品；但对于"玩家"来说就是一个令他们又爱又恨的名词。数量众多，版本众多是GUNPLA的最大特色，不仅HG、MG、PG等标准版本满天飞或即将满天飞，其他各种非正式版本也正在逐渐膨胀起来，而这种趋势更是愈演愈烈。

"GUNPLA Collection Vol.1"是BANDAI模型事业部在10月末公布出来恐吓，不，公告给所有热爱GUNPLA的玩家的。"300日元的GUNPLA"，这个宣传口号确实相当充满诱惑力与煽动性，毕竟即使是一款HG的GUNPLA基本上也要上千日元，相比之下300日元确实是跟白给一样。当然，这种公益事业BANDAI还是没理由热衷的，之所以价位订得这么低是因为这个系列全部采用惨绝人寰的1/288……相比标准的HG版本所采用的1/144，足足小了一半。另外，这个系列标榜的是复古——从何

说起呢？官方的宣传是将1980～1982年间推出的1/144版本（也就是HG版）GUNPLA只缩小尺寸后再度推出（请注意那个"只"字）。当被问及为什么要在现如今推出老版本的GUNPLA，而且还如此"忠实"于原作的时候，官方的解释是"想让更多的玩家了解当时的GUNPLA，从而切实感受到系列的改变与进化"。

本次推出的Vol.1中包含了高达、钢加农、扎古II、老虎以及强人等共10款，"1年战争"的经典机体基本都登场了。从图片上打开的包装来看，确实是完全忠实于1980～1982的作品：剽悍的分块外加华丽的单色，相信很多GUNPLA爱好者都是闻所未闻，见所未见的。可动方面就更不用

多想了，正如盒子旁所写的宣传语一样"手脚关节可自由活动"。除此之外，包装盒也是完全再现了当时的设计，仔细看的话能够发现不仅字体与现在不同，就连BANDAI的标志也完全不一样，而在包装盒中还会有设计、内容完全相同、缩小尺寸的组装说明书，可以说整个系列就是为了收藏而存在的……

《潜龙谍影 掌上行动》迷彩限定版

邪魔天使 提供

对于现在还为PSP没有其他颜色的选择而耿耿于怀的玩家现在终于有选择了，特别是《潜龙谍影》的FANS。预定于今年12月21日发售的《潜龙谍影 掌上行动》将推出限定版。该限定版的PSP颜色将是游戏主题限定版，主机是带有游戏风格的迷彩色，该限定版还分为了豪华限定版和Konami网购限定版两种，前者定价29190日元，后者定价39690日元。豪华限定版包括一台Konami协力制作并带有系列世界观特色的迷彩版主机，一个特制的主机包，三枚别针。Konami网购限定版除了主机与豪华限定版一样以外，主机包是个蛇皮包，还有一根蛇皮手机绳。另外，这次的迷彩版PSP是PSP主机第一次采用特别限定色彩，所以极具收藏性。

▲迷彩色的PSP很有特色，你是不是有些心动了呢？

▲主题限定版的蛇皮包很吸引人，很有个性。

iPod nano用Fate外壳

邪魔天使 提供

也许你已经对iPod的外壳有些厌倦，那么这款以《Fate》为主题的外壳可以考虑一下。该iPod外壳对应第一代iPod nano，属于透明外壳。以Saber为主题的外壳为蓝色并有Saber专有魔方阵的图案，而远坂凛的则为红色，也有其专有魔方阵的图案。在该外壳包装背面还印有"防止iPod nano受到弄脏、伤痕、轻度攻击"的字样，就像原作中的宝具解说一样。

▲▶蓝色为Saber版外壳，红色为远坂凛版外壳，想必很多人都会两款同时购入吧。

无处不在的马里奥

ACE飞行员 提供

其实看着这张图片，读者们自然就很清楚了。这个利用《超级马里奥》的砖块、闪亮的问号等经典元素构成的纸巾桶，让人看起来感觉特别有亲切感。纸巾桶这东西，几乎我们天天都会遇到，不过好像我们从来没有想过还能这样做。如果读者们有商业头脑的话，完全可以联系厂商自己制作一些游戏的相关产品，这些产品成本不高，不过一定会受到玩家们的青睐。生活中有许许多多的东西等待着我们去发现，去挖掘，只有做个有心人，你一定可以发现希望无处不在。

究级游戏坐椅

levelup.cn 提供

这次要为读者介绍就是这款"究级游戏坐椅"。该座椅乍看起来就像商场里面出售的按摩坐椅，显得十分豪华舒适。它配备了12个震动马达，能让玩家体会全方位的体感效果。出色的音响效果可支持PS2、Xbox、X360等流行主机。靠背旁的音响可以最直接地让你体会游戏中的音效，可能这种感觉只有在大型街机中才能体会到哦。"究级游戏坐椅"不但拥有自己专用的遥控器，而且还支持各类主机的专用摇杆，如果配备上飞行摇杆和

GT FORCE这样的专业外设的话，坐在这个"究级游戏坐椅"上爽上一把，那真是玩家最理想的游戏体验。该座椅预定售价399美元，现已接受网上预定。

www.plumbook.cn

永远的春丽，永远的Street Fighter

玛娜提供

▲1994年的《街头霸王》电影，一部典型的好莱坞商业片。

如果说现在还有人对于90年代初曾经塑造辉煌的“《街头霸王》系列”不熟悉，那么这大概是一个冷笑话。

“《街头霸王》系列”的成功导致其一直以来都屡屡被诸多媒体恶搞或是致敬，早在上世纪90年代，王晶的一部《城市猎人》中，就十分充满恶趣味地让成龙在片中穿起了春丽的衣服上演一场性别倒错的cosplay，更让原本应该正经的打斗场面变成了一场“升龙拳”vs“波动拳”的疯狂电玩秀，着实让人印象深刻。而诸多电影或动漫中，也喜欢拿《街霸》中的人物和招数出来客串，其中出现频率最高的无疑就是肯、隆以及被众多国内玩家奉为最早的女神级人物的春丽。

在如今这个游戏和电影相互改来改去的热潮越发流行的时候，在《生化危机》、《古墓丽影》纷纷在大银幕上亮相，连《寂静岭》都走上电影舞台的时候，《街霸》又怎能放过它自身的巨大价值和角色资源置之不理呢？适逢“《街头霸王》系列”即将迎来发生20周年的纪念，前不久，在Capcom主页上公布的一则消息使众多《街霸》迷感到了由衷的兴奋：《街霸》即将由Capcom与海德·帕克影业共同出资制作电影版，尽管具体的情节和演员阵容还没有透露，但是大致的故事大纲都已经确定，故事将围绕春丽展开——相信这个消息对于大多数国内玩家而言都是一个喜讯。我们似乎都已经可以预见到之后又会衍生出一堆“谁是最适合演春丽的演员”讨论。

其实早在1994年《街头霸王》就曾经改编为电影，而且还由鼎鼎有名的尚格·云顿担当主演，饰演美国上校古烈，而故事的内容则是典型的美国式英雄故事：某将军掳走了六十三名人质，威胁联军部队在七十二小时内交出二十亿赎金，然后主角等人企图救人，却因记者春丽把事情越弄越复杂。在这部电影中春丽一度被当成碍事的小姑娘，让广大玩家和春丽的忠实拥护者多少有些心中不怎么平衡，好在预定2008年上映的全新的《街霸》电影中，我们终于可以一睹春丽身为格斗界女神真正的风采——如果编剧没有使用典型的美国大片思维，捏造出一个男主角英雄救美的剧情的话。

▲成龙在《城市猎人》中cos的春丽……

山姆·费舍尔的救赎

Gouki提供

《肖申克的救赎》（又名《刺激1995》）在影迷心中的地位无可争议，日后许多监狱题材的电影都将其作为参考的蓝本，而影片主角安迪忍辱负重，最终逃出生天在滂沱大雨中尽情宣泄的情景更是被影迷们奉为经典场面。通过上期杂志《分裂细胞 双重特工》的攻略，我们知道在游戏的第二个关卡，也就是监狱关卡中，山姆·费舍尔同样上演了一幕精彩的“越狱”，不过，如果你是《肖申克的救赎》的忠实影迷，那一定会发现《分裂细胞 双重特工》与这部电影存在着某种联系！到底是什么联系呢？看到下面的对比图，就知道了！

▲这是游戏中的场景，山姆·费舍尔要揭开墙上的海报，钻进这个据称是挖了4个月的洞，开始他的越狱行动；说实话，比起电影中的安迪来说，山姆还是小巫见大巫了，安迪为那个洞，挖了足足20年！

▲这是电影中的场景，监狱长发现安迪凭空消失，气急败坏之下打烂了墙上的美女海报，于是一切真相大白。

拥有神一般毅志的安迪让我们每一个人都显得那样的脆弱。安迪在这滂沱雨夜瞬间爆发出的力量深深震颤了我们每一人。

安迪通过这个洞爬向新生。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Hardware 硬件

①我把存储在DVD碟中的PSP游戏ISO文件放到记忆棒的ISO文件夹里还是玩不了，怎么才能解决呢？②请问PSP引导盘怎么用？③听说PSP只支持MPFG4格式的文件，这种格式很少见，电脑里一般都是RMVB或MPEG的，有没有方便的途径能够获得这种格式的文件？可用影片文件应放到记忆棒中哪个位置呢？[北京 朱才茂]

①请先确保你的PSP内安装了DevHook等破解程序，运行DevHook并选择你拷贝到ISO文件夹内的游戏镜像就可以正常进行游戏了。②PSP的引导盘是使用破解程序玩游戏镜像所必须的，你只需要在运行ISO文件前将其放入PSP的UMD槽内即可。③MPEG4格式的文件只能在1.5版本的PSP上才能够播放，而高版本的PSP则可以兼容AVI、PMP、AVC等多种视频格式，至于MPEG4的格式转换软件使用搜索引擎就能很容易在网上找到，不过转换的时间会因为源文件的格式不同而发生变化，最后将转换好的文件放在PSP\MP_ROOT\100MNV01文件夹里即可（如果不存在，需要自己创建），同时也需要注意文件的命名规则“M4V*****”（*号可以使用数字代替，但不能为汉字）。

①利用2.71版软件降级为1.5版的PSP其性能方面有什么变化，与其它版本相比有什么不足？②70000系列的PS2购买中应该注意哪些问题，如何才能购买好一点的电源呢？[安徽 王乾坤]

①从2.71降级到1.5的PSP会失去一些高版本的功能，例如对BMP、TIFF等图片格式的支持，对AVC、PMP、WMA等一些视频和音频格式的支持、变更系统壁纸或其他参数的设置等等，但是对于运行破解或自制程序来说，1.5相对要稳定一些，并且目前也有新的系统支持在2.71下直接运行游戏的ISO文件，你不妨作为是否降级的参考。②在购买70000系列PS2时，除了注意主机外观（是否有划痕或污垢）和第一次开机画面外，手柄的手感也是需要注意的细节（按键和摇杆是否感觉生硬，按键的反应是否灵敏），选择散热性能好的变压器也可以有效解决主机的散热问题，但还是建议你连续进行一个小时以上的游戏后，稍微休息10～15分钟，这样也可以顺便让自己的眼睛得到应有的放松。

①我的PS2怎么放不出DVD呢？②原装PS2手柄多少钱一个，组装的呢？[上海 胡耀耀]

①关于PS2无法播放DVD光盘的情况也有不少读者反映过，如果排除掉光头本身问题的话，这通常都是由某些“改机芯片”所造成的，不过为了更好地保护PS2的光头，晴天并不建议大家经常使用PS2来观看DVD，目前市面上的DVD影碟机价格已经相当便宜，有条件的读者不妨考虑购买。②晴天从编辑部所在地区的电玩店了解到，原装的PS2手柄价格大约在120左右，组装则在50上下。另外，仔细观察手柄背后的英文标志也能发现一些区别：“H”代表该手柄为SONY原厂制造，通常都是随机附送；“M”代表在H柄基础上的改良版本，因为只是为了收集用户的反馈意见，所以市面上流通量不大；“A”则代表H柄改良的最终型，手感和材质都较好，你不妨作为购买时的参考。

Games 游戏

我想请教下关于《女神侧身像2 希尔梅丽娅》问题。①我已经将游戏通关两遍，但始终我的封印石存量只有3个，怎么才能让其增加到4个呢？②游戏中最好的弓是什么弓呢？[昆明 尹建钦]

①游戏中一共存在3个可以增加封印石存量上限的道具，击败苍枯の森的グリフォン获得“翠の封阵器”；击败昏き妄执の馆的レディ・クレイオ获得“蓝の封阵器”；击败トウルゲン矿山的ギガントワスプ获得“绯の封阵器”。②游戏中最强的弓非“瞬弓ブルーゲイル”（アスガルド购买或者ヴァルハラ宫殿的敌人掉落）莫属，因为其配合上技能ボディパッセージ（クリティカル时一定几率使敌人即死），对没有即死耐性的敌人可以直接秒杀，杀敌效率极高，而技能ボディパッセージ使用绿色腕暗强炼的组合就能够获得。

▲由于获得封阵器的迷宫都是支线迷宫，所以在进入对应章节后不要错过。

我有两个关于《最终幻想XII》的问题想请教。①我已经成功接到第26号任务“地狱へのフライト！”，不过不知道怎样去坐飞空艇，能告诉我具体的完成方法吗？②完成第27号任务“狱炎の悪魔は子供好き！？”的前提条件是先完成A级任务“异常发生アントリオン！”，可是我在完成任务列表里没有这个任务，去酒场也接不到，只剩下H级任务，真的很困惑，究竟怎样完成呢？[Weiby]

①如果找不到乘坐飞空艇的地点，你可以利用王都ラバナスタ的モグリー屋进行传送，选择“西门～飞空艇ターミナル前”就会到达目的地，之后进入其中与右侧的售票员对话选择“ゆったり飞空艇に乘る”，最后再在飞空艇内部与委托人对话，等其说出“鸣き声みたいなのも闻こぇたし、绝对、近くにいるって！”的台词（敌人有一定几率不会出现，只需要反复多乘坐几次飞空艇即可）再前往甲板就会与デスゲイズ进行战斗，胜利后任务结束。

▲任务的关键在于要选择第一项乘坐慢速飞空艇。

②A级任务“异常发生アントリオン！”需要在王都ラバナスタ市街道北部的莫布兰公会与二楼站在栏杆边缘的莫古利对话才能接到，完成此任务后前往フォーン海岸的ハンターズキャンプ，在ビュウルバ市民的身后就可以找到“第11矿区のカギ”（有明显的闪光点提示），最后返回酒场接到27号任务并前往ルース魔石矿第11矿区采掘场就会发生与ディアボロス的战斗，它的弱点为水，战斗难度并不高。

▲图中的位置就是莫布兰公会了，在这里可以接到33～45号任务。

①《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》第九章的“异世界地图”任务中需要走完全部地图，但在合战场的兽人族地域，村子的下方总有一个兽人挡在一个洞的入口处，我该怎么进去？②《女神侧身像2 希尔梅丽娅》奉龙殿里的轻战士的战魂怎么收？③《深渊传说》里发生瘴气事件后，可以给南边宿屋左侧角落里的人东西，后两样是食材，第一样是什么东西，在哪里能找到？[langmanshajia80]

①这里你先要从地图的左上方切换地图，然后在下山的过程中请注意图中的地点，这里是可以直接从岩石后方走过去的（用锤子也可以破坏掉岩石），之后进入兽人的储藏室，使用喷火器攻击其中的炸药就会引发爆炸事件，这样之前挡路的兽人就会被吸引过来，最后搜刮宝箱的任务就交给你了。

www.plumbook.cn

▲后期得到锤子后也可以破坏这块石头。

②这里需要带上“无力な绵帽子の戒”的封印石，然后在下落的过程中缓慢飘到战魂所在的平台就能够收到他了。③你这里所提及的道具应该是“ストライプリボン”，在第一次到达ケセドニア时就可以购买，但是当时20多万的价格一定会让你望而却步，继续发展情节到进入ラジエイドゲート价格就会恢复正常，购买并交给ありじごくにん可以获得“ホーリィリング”和“メンタルリング”的奖励。

@ 最近买了X360，确实感受到了次世代的威力，但有个问题一直没搞明白。金会员的资格可以使用LIVE点卡支付吗？还是说必须另行购买？我买了一张X360的1600点的点卡，但是在Xbox市集中兑换后好像只能买东西（像什么主题，live arc游戏等等），却没看到类似金会员资格购买的地方。[Aquall Fu]

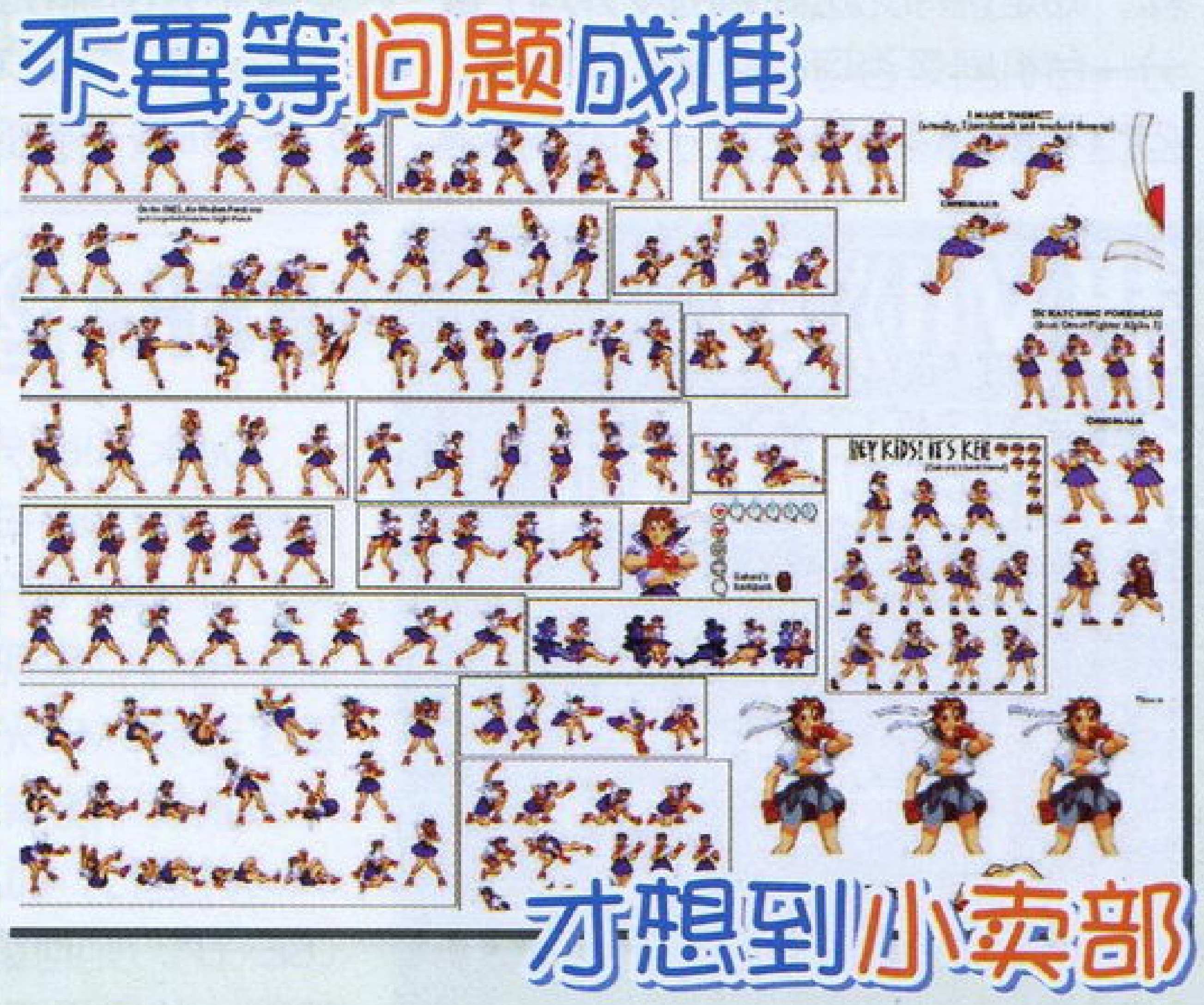
首先很遗憾的告诉你，金会员的资格是不能使用LIVE点卡来支付的，它只能用于购买Xbox市集的各种附加内容。如果要获得长期的金会员资格，你需要先准备一张国际信用卡（Visa或MasterCard皆可），然后进入X360中依次选择“帐户管理”、“付款”和“信用卡”的选项，输入你的信用卡卡号并确认即可。

@ GBA的《召唤之夜 铸剑物语2》里的材料“光の结晶石”在哪可以找到？？[rzy]

当情节发展进入最终迷宫之前，前往去极寒の雪溪谷最深处就可以拿到“光の结晶石”了，其强化武器的作用为“DUR +35 ATK+1 DEF+20 AGL+1”。

@ 在《潜龙谍影3 食蛇者》中，那个土之子是什么动物，如何能抓到，听说活抓它通关能取得无限弹发带，我通关不下20次拉，还没抓到请你一定告诉我啊[tyw5354]

这个可爱的小东西名叫Tsuchinok，是日本神话中的动物，游戏中在与THE FEAR交战以及瀑布的场景会发现它，使用麻醉枪攻击它就可以顺利将其活捉，之后的流程中即使被敌人发现或杀死敌人，通关后也可以顺利得到“无限弹药”的涂装，希望你早日成功。



作为一名游戏玩家，大家除了日常生活中经常遇到的文字错误外，在玩游戏的时候，脑袋是否还会针对一些游戏中常见的问题产生“为什么要这样”的想法？比如为什么大部分游戏都选在星期四发售？这个时间究竟有什么含义？如果你有这样的疑问，很好！在接下来的日子里，阳光学园将为大家解答一些游戏的常识问题。另外，如果你想了解任何关于游戏幕后的故事，都可以将自己的问题发送到 ame@ucg.com.cn。

游戏星期四发售之谜

如果大家仔细观察《游戏机实用技术》每期的发售表，可能会发现一个很有趣的现象——大部分游戏的发售时间都选在了星期四（木曜日）发售。虽然游戏无论星期几发售素质都不会改变，但为什么大部分游戏产商都选在了星期四而不是临近周末的星期五发售游戏呢?

其实这个问题解释起来很简单，游戏产商选择在星期四发售游戏，一是因为周四临近周末，这样玩家有足够的时间和精力去玩游戏；二是星期四发售游戏的话，如果游戏第一天销量不错，那么可以趁着星期五大家还在上班的机会进行补货。如果游戏选在星期五发售的话，周六可能大家都休息，那么卖得好的游戏就会断货而无法进行补充了。

不过有一个游戏是特例——被称为“国民RPG”的《勇者斗恶龙》。因为早在1988年2月10日（星期三）《勇者斗恶龙Ⅲ》发售的时候，日本全国范围内出现了因为购买游戏而旷工和逃课的现象，甚至还引起了交通混乱和暴力事件。因此日本政府出面规定——“《勇者斗恶龙》系列”的新作（只包括正统续作）只能在周末或者节假日进行销售，以免引起混乱。

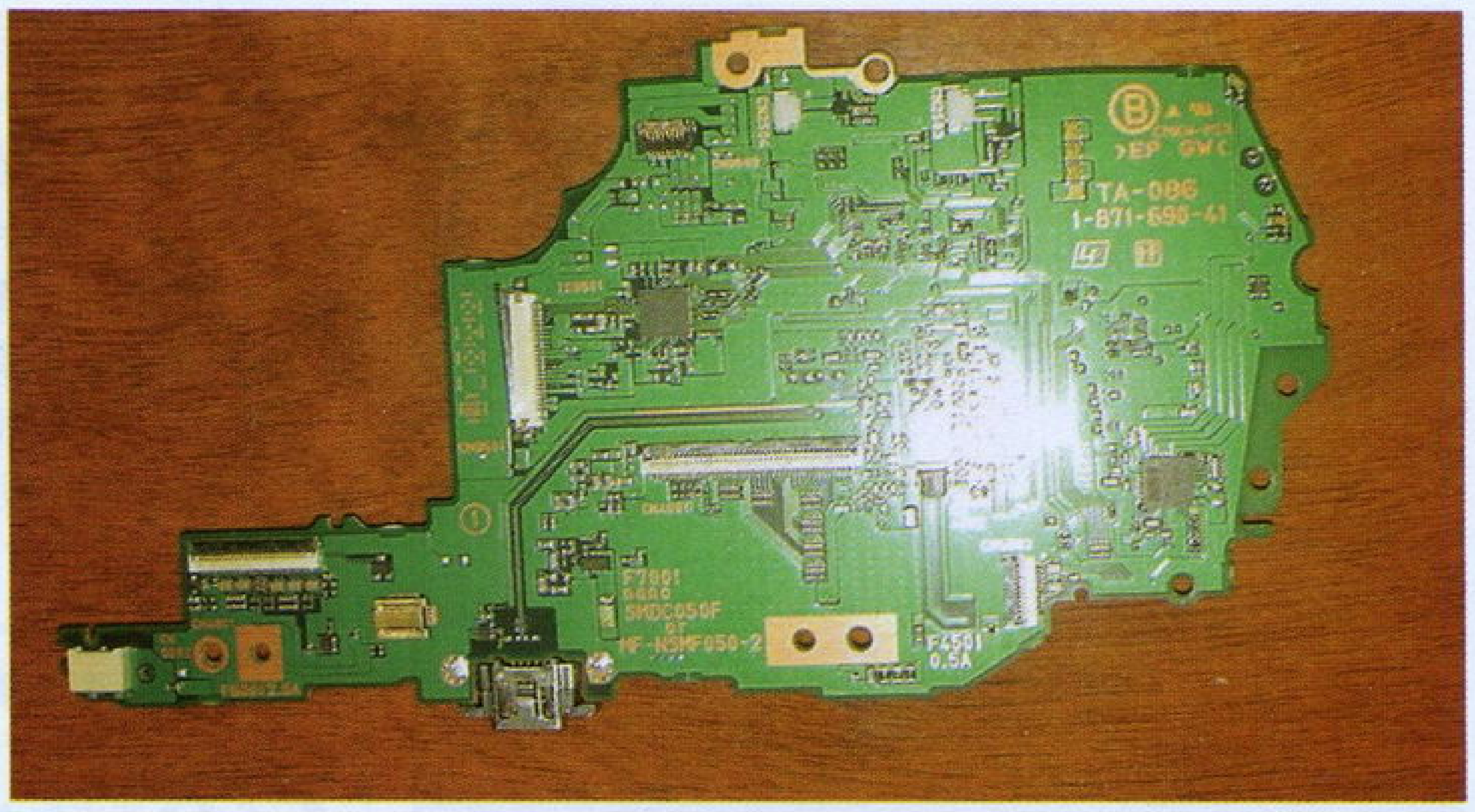
▲自《勇者斗恶龙Ⅲ》以后，这个系列的发售日都定在了周六或周日，2004年的《勇者斗恶龙Ⅷ》发售日就定在了11月27日，这一天是星期六。

&3DM-SMV www.plumbook.cn

掌机动态扫描

文 零下

PSP TA-086主板出现



如果关注PSP破解及降级的读者一定对“IC1003”以及“TA-082”这两个代号相当熟悉。对，它(们)就是软件降级的死穴。凡是打开UMD舱盖，电路板右上角标有倒写的“IC1003”字样的就是TA-082型主板。TA-082型是2.50系统以后所生产的，无法使用基于SONY官方升级包的软降级法进行降级(但可以使用拆机刷芯片的硬降级法)。所以“IC1003”成为辨别是否为能够降级的机器的一个重要标记。然而现在，作为TA-082型主板的升级版TA-086已经正式投入生产，并在市场上已经出现使用此种主板的机器。据悉，TA-086与TA-082型主板相比仅仅是供电部分的电路进行了改进，其他并无区别。当然，这种主板和TA-082型主板一样，也不可以使用软件降级，而且更令人感到头疼的问题就是，在UMD舱盖后面的电路板上不再有IC1003字样，即是说你无法简单的从外观上区分一台机器是否可以使用软件降级。但也不是没有办法来区分，如果你遇到一台原始系统版本既为2.71，而舱盖后也没有标记有任何字样，那么这台机器十有八九就是TA-086型主板。而原始系统版本为2.50或者2.60的机器目前已不再生产，TA-086型主板不会出现在这些机器中。

另外，不论TA-082型主板还是TA-086型主板的PSP，只要系统版本为2.71都可以通过利用TIFF漏洞制作的自制程序启动程序“Homebrew Enabler for 2.71 Rev.C(HENC)”来运行各种自制程序，包括玩模拟器以及游戏镜像(*.iso/*.cso)。所以，大可不必介意所购买的PSP的主板型号。

PSP 《最终幻想VII》及《山脊赛车》运行视频放出

索尼的PSP的3.00系统需要到11月下旬才能正式放出，届时PSP上的PS模拟器的作者Yoshihiro很有可能会同时放出他最新版的PSX-P，来和官方模拟器一较高下。从近日放出的实拍视频来看，目前PSX-P运行《最终幻想 VII》和《山脊赛车》的速度已经提高到了约20帧左右，CG动画的播放和3D图形显示均正常，似乎已经真的可以玩起来了。不知道在剩下不多的时间里，能否将速度提升至全速？我们拭目以待。

▲Namco的特色小游戏。

▲开始比赛了。

■爱丽丝登场。

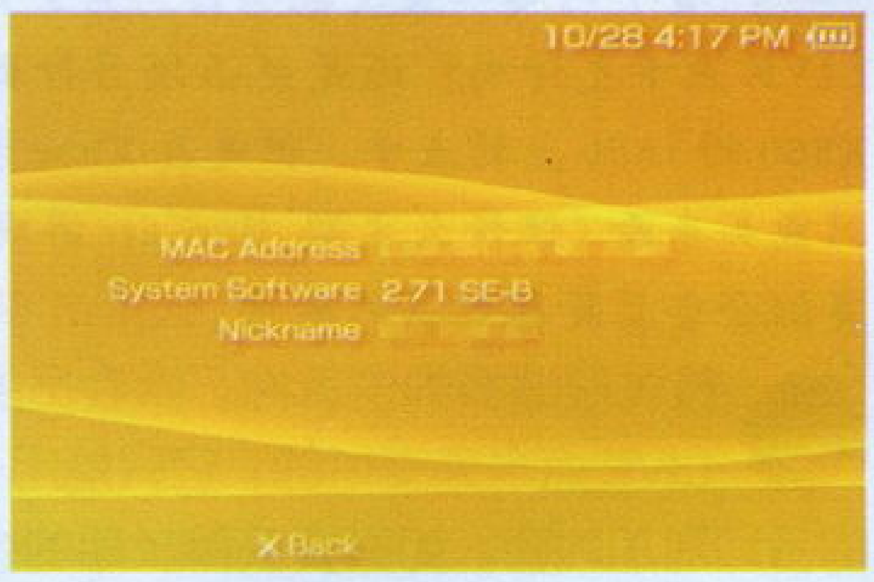
■《FF7》的LOGO。

■进入游戏了，克劳德的背影。

PSP 2.71 SE-B系统再次升级

Dark_AleX先后两次对他的自制系统2.71 SE-B进行了升级。首先将2.71 SE-B升级至2.71 SE-B2(SE-B')，实现了突破性地成功实现了无须UMD光盘引导既可直接在XMB系统下加载游戏镜像(*.iso/*.cso)并运行，而之后的2.71 SE-B3(SE-B'')则可跳过UMD的SFO版本限制，并且修正了对《GTA 罪都故事》和《VR网球》的支持，并改善了之前有问题的游戏的兼容性；修正了在打开了Plain Modules功能之后，某些游戏出现0x8002012D错误的问题；并且默认这个Plain Modules是打开的，如果还遇到兼容性问题，可以关闭它来解决问题；修正了三个在no umd的模式下导致死机黑屏的错误，令系统更加稳定实用。

安装2.71 SE-B2及2.71 SE-B3都需要在2.71 SE-B2之上进行(仅仅是一个小升级程序)，而之前如果是1.50系统则必须先升级至2.71 SE-B，然后再运行升级程序升级至2.71 SE-B2/2.71 SE-B3。另外，针对2.71 SE系统的变频模块、截图模块、以及金手指模块也都陆续发布，这样在2.71 SE系统下也能够在运行游戏镜像时使用这些附加功能了。



如果需要使用免UMD光盘引导而运行游戏镜像，需要设置后才能实现：

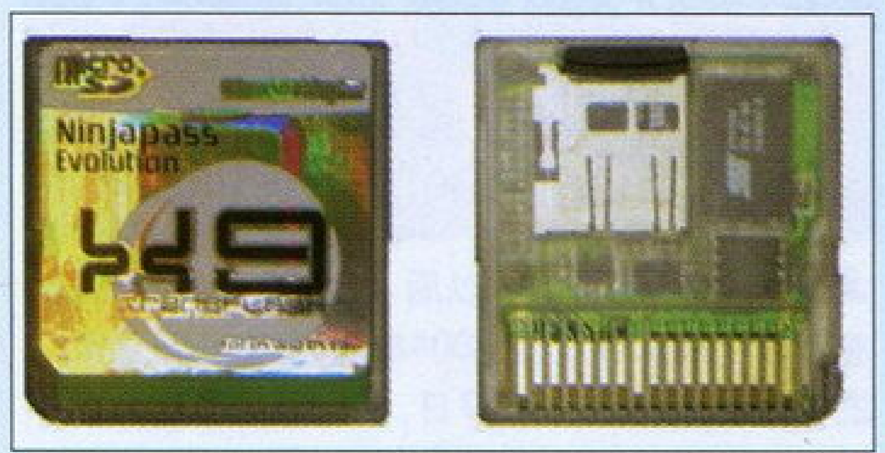
按住R键开机，进入“Recovery mode”(恢复模式)，选择第二项“Configuration”(设置)，然后将最后一项“Use NO-UMD”(使用免UMD)设置为“Enabled”(开启)。

注意，自制系统2.71 SE系列仅支持1.50系统，其他系统版本以及TA-082/TA-086主板的主机请勿擅自尝试。

NDS 新款烧录卡X9TF现身

所谓“三免”是指“免刷机”、“免引导”和“免转换”(也可以说是免软件)，这三点是衡量是否是次世代NDS烧录卡的最重要指标，只有同时做到这三点，才能保证这块烧录卡所使用最新的Nopass技术，确保能兼容新游戏，而不需要等待转换软件更新。之前发售的DS-X是惟一满足这一指标的，但美中不足的是DS-X为内置闪存，不能插卡扩展容量。而最新发布的NDS烧录卡X9TF，则不但做到免刷机、免引导、免转换，而且还支持使用microSD(TF)卡进行扩展容量。

X9TF为NDS原版卡大小；可以直接由SLOT-1端口启动，无须使用引导卡或刷机；可以直接将游戏文件拷贝至microSD卡上，绝不需要使用任何软件进行传输或转换；最大支持4GB的microSD卡；支持各种NDS扩展周边与游戏进行联动，例如浏览器、振动包、刷卡器等等；支持第三方开发的自制软件，例如MoonShell。



PSP 2.80系统隐藏功能曝光

人们惊奇的发现，原来2.80以上的系统可以直接播放M-JEPG编码的AVI视频文件，支持480*272分辨率，30帧/秒。而且这个格式并没有加入版权保护机制，任何人压缩的视频都能够进行播放。仅需要把对应的文件放在记忆棒的VIDEO文件夹内(ms0:\VIDEO)，不需要特殊的命名。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

栏目主持：十六夜

模型地带

今年8月的模型界盛会WF2006夏确实令我们看到了不少好东西（换句话说也就是怨念物），几个主要的大厂不仅展出了大量素质颇高的PVC完成品原型，更是在展会结束后的这3个月中陆续将之商品化。这不仅让人感叹厂商商业运作的能力与效率，更显示了PVC完成品越来越被市场所重视。

本次介绍是以“《舞·HIME》系列”的角色为题材的作品，厂商则是现在依然坚守树脂手办这一领域的Volks。这两款作品都在今年WF上展出过，但毕竟对于Volks的东西，大家向来都是“只敢远观”的。不过据说这两款都要准备量产，不知道这烧钱名厂会不会放下架子随俗走一次PVC的路呢？

由对比体现出的存在感

种类：树脂手办
比例：1/6(265mm)
部件数：16
售价：9,240日元
原型师：高见利明（造型村）
发售日：2006年8月20日
厂商：Volks

舞·HIME
杉浦碧 漫画版

“《舞·HIME》系列”在周边业的人气一直都很高，尤其是模型这方面。但在很长一段时间中我们满眼都只是充斥着舞衣或爱莉卡这样的主角，让人不免对这一题材开始产生倦怠感，毕竟这个系列还是有很多吸引人的角色。

杉浦碧，虽然原作中看上去更像一个傻大姐，但从她独自调查HiME的传说，直到弄清真相这一点来看，甚至可以看做是《舞·HIME》暗线的主角。作品之所以选择漫画版冷峻的造型，就是为了突出她敏锐、客观，能够洞察毫厘的特点。而纤细的身躯与硕大战斧所形成的强烈，更体现出杉浦碧无法从外表看出的惊人实力。

由肢体表现出的内心矛盾

舞·乙HIME
艾尔斯汀·霍 漫画版

种类：树脂手办
比例：1/6(285mm)
部件数：17
售价：9,240日元
原型师：高见利明（造型村）
发售日：2006年8月20日
厂商：Volks

爱称艾尔斯，出生于安南的贵族千金，在学园与尼娜和爱莉卡住在一起。然而幸福的日子很快便结束了，霍家世世代代都是修巴鲁茨的信徒，艾尔斯后来也收到了“黑信”，而这意味着自己不得不成为挚友的死敌……

是忠实于家族使命还是选择友情？本作力图表现的正是面对这一思考时艾尔斯不经意间透露出的内心矛盾。与前面的杉浦碧截然相反，作品力图通过富有张力的动作表现角色的心里活动，而这也只有理解角色的人才能够察觉到。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

文 刘玉顺 美编 NINA

高清平板相关知识与选购[上篇]

以下是一段发生在卖场的真实对话，对话的双方是一位刚刚购买了液晶电视，发现看有线效果不好后返回商场咨询营业员的女士与一位营业员。

女士：我的液晶电视看电视效果太差了，一点不清晰，图像模模糊糊的，根本没有你们现场播放的那种图像效果。

营业员：是你家的信号问题，液晶电视是数字电视，你家的信号是模拟的，等以后数字信号普及就好了。

女士：我家的就是数字的，已经安了机顶盒。

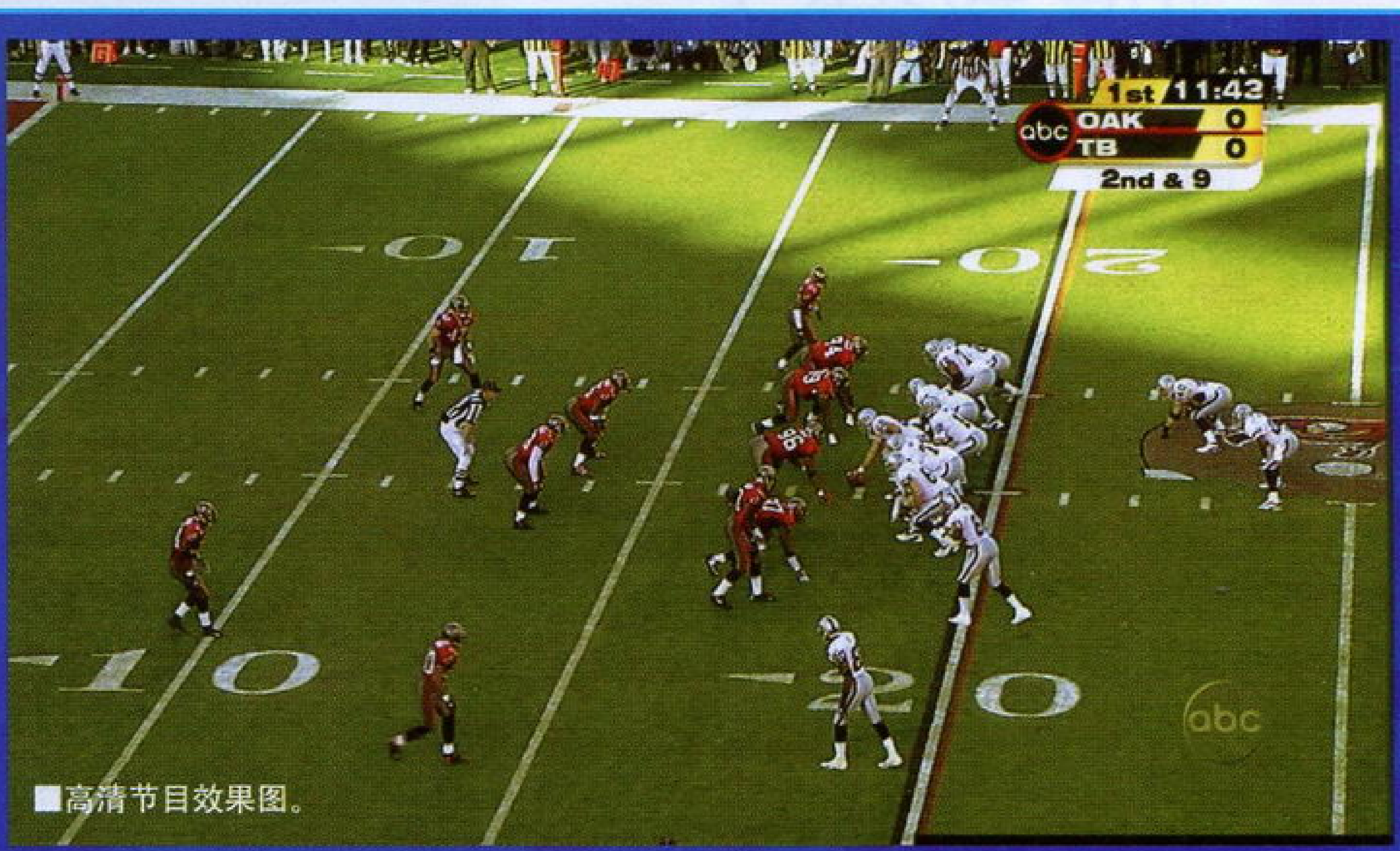
营业员：你家的数字信号不是真正的数字信号，是假数字信号，要2008年以后才有真正的数字信号。

女士：我问有线台了，他们说是真正的数字信号，这是真正的数字电视。

营业员：那是你的机顶盒问题，你的机顶盒没有数字输出接口，只是模拟的信号，所以效果不好。

女士：=_=+ －－# (－_－メ) = 3= 凸>_<凸

其实，营业员的解释，没有一条是有道理的，只是为了把电视卖出去的推脱之辞。那位女士对平板、高清、数字电视缺乏最基本的认识，导致被营业员用一些似是而非的名词所误导。游戏已经进入了次世代，对于电视的要求自然也有相应的提高，有条件的玩家中也不乏对平板电视有着浓厚兴趣的。只是想要买到符合自己需要的平板电视，那就必须认清高清和平板的基本概念，规避数字和高清的陷阱。



■高清节目效果图。

数字电视并非高清电视

实际上，高清和数字电视是不同的概念，所谓数字电视，就是电视信号传输的数字化，只是一个信号传输的问题，数字电视和电视机没有关系。凡是能够接收数字电视信号的电视机都可称为数字电视机，因此把平板电视叫做数字电视是不正确的，一些能接收高清信号的CRT也可叫做数字电视机。有人说平板电视是数字方式工作的，这么说也是不准确的，实际上，等离子的工作方式是纯数字的，而液晶不是完全的数字方式，还是模拟的，但是这和是不是数字电视并没有必然联系，只要节目信号是高清的，无论是液晶的还是等离子，效果都非常出色，与数字或模拟的驱动方式无关。

数字电视按清晰度划分，可分为标准清晰度和高清晰度两种，我们现在看的普通有线、正在大力推广的数字有线、DVD、PS2游戏和Xbox游戏，分辨率为720*480(NTSC)或720*576(PAL)，都是标清的，而高清只是数字电视的一个子集。

按照传输途径不同，数字电视又可分为地面无线、有线和卫星三种，最近国家标准委刚刚发布的GB 20600-2006《数字电视地面广播传输系统帧结构、信道编码和调制标准》，就是地面无线标准，就是通过电视塔发射，用户用天线接收的那种。我国数字卫星节目传输采用DVB-S标准，此标准已使用10年了，目前中央台和各省台卫星传送的节目就采用此标准。我国数字有线采用DVB-C标准，已公布使用了5年，目前正在大力推广的数字电视就是采用这种标准。目前正在播出的3套高清频道首先经过卫星传输到各地有线台，使用的是DVB-S标准。各地有线台接收后再通过当地有线网传送到用户家中，用的是DVB-C标准。无线标准必须由国家发改委和标准委批准，而卫星和有线标准是由广电总局批准的。不同的传输标准，要求使用不同的机顶盒才能接收，对于无线信号，可以把机顶盒部分集成到电视机中，就是所谓的数字电视一体机，但是对于有线或卫星，必须使用机顶盒。

■松下高清机顶盒。

高清标准并非只有一个

高清电视不仅和数字电视不同，实际上，高清标准并不是一个单纯的明确的概念，从制作到最终被观众所观赏到，是一个复杂的过程，因此也需要不同的高清标准才能完成。高清标准可分为如下种类：

图像和制作标准：供电视台这些单位在拍摄和制作节目时使用，其标准由广电总局批准。我国的高清图像和制作标准为1920*1080分辨率，有24P和50i两种频率。还有一种说法，1280*720也是高清，实际上，世界上只有美国的几个电视台使用1280*720作为图像和制作标准，其他国家和地区包括我国，新一代高清光盘HD DVD和BD，分辨率标准都是1920*1080的，除美国之外，目前还没有一个国家采用1280*720的标准。这个标准也可看做是我国高清摄像机的标准。

高清传输标准：电视台拍摄和制作了高清信号后，我们还不能看到高清节目，因为还要经过发射和传输，我们才能接收到，必须有高清的传输标准。实际上，并没有专门的高清传输标准，高清只是数字电视的一个子集，高清传输标准就是数字电视传输标准。上文已做过介绍。

高清显示标准：高清节目传输到家庭后，最终还要通过电视机显示出来才能欣赏，因此还需要相应的高清显示标准。目前，世界各国的标准大同小异。美国消费电子协会ECA和欧洲通信家电工业联合会EICTA规定的高清电视机分辨率必须达到1280*720以上。信息产业部4月5日公布的我国高清显示国标，对液晶和等离子的要求也是1280*720以上。

在信息产业部这次公布的数字电视相关的25项电子行业标准中，《数字电视接收设备——液晶显示器标准》、《数字电视接收设备——等离子显示器标准》明确规定，等离子和液晶电视垂直清晰度和水平清晰度必须达到720线以上才算高清，也就是说，高清平板电视的物理分辨率至少要达到1280*720，低于这个分辨率的平板电视，从明年1月1日开始，就不能再称之为高清电视了。

720P、1080i、1080P同平板电视无关

在商场中购买平板电视时，营业员向顾客兜售最多的就是720P、1080i和1080P的说法。i代表隔行扫描，P是逐行扫描。隔行、逐行模拟是CRT电视的产物， CRT的原理是通过电子束在屏幕上一行行地扫描后发光来显示图像的。由于受信号带宽的限制，只能传递隔行信号，进行隔行扫描，把一幅完整的图像分成两场来扫描或显示，每场只扫描奇数行(1、3、5……行)或偶数行(2、4、6……行)，由于人眼具有视觉暂留效应，因此看在眼中时仍是一幅完整的图像。如果每幅图像扫描所有行，就是逐行扫描。

电视图像来自摄像机，最初的摄像机是为CRT设计的，因此都是隔行扫描的。高清摄像机既保留隔行又增加了逐行扫描标准。1280*720的信号

www.plumbook.cn

本文仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

全部为逐行扫描，简称720P。1920*1080信号既有隔行的也有逐行的，隔行表示为1080i，逐行为1080P。因此，720P、1080i和1080P只是电视信号的格式，和平板电视本身并没有关系。对于平板电视，电视台提供什么样的信号，就接收什么信号，最终都要转换成适合平板电视显示的信号并显示出来。

因此很多厂家的宣传材料上标明的1080P，并不代表高清，因为1080P只代表平板电视可以接收1920*1080的信号，但是电视机本身并不具有1920*1080的物理分辨率，只是把1920*1080的图像经过处理降低到电视实际的物理分辨率后显示出来。例如松下的42PA60C的物理分辨率只有852*480，但是也标注1080P，那只是说可以接收1920*1080的信号，但是显示的时候还是852*480的，根本不是所谓的高清。

■最先进的H.264图像效果。

FULL HD同电视节目无关

FULL HD是随着平板电视的出现而出现的一个新名词。高清节目最高标准是1920*1080，显示1920*1080信号，当然平板电视的物理分辨率也是1920*1080最好。但是平板电视的分辨率并不是都能做到这么高的，有些分辨率只有852*480，有的是1024*768、1024*1024、1024*1080，1280*1080，有的是1366*768，只有很少的才能达到1920*1080，凡是物理分辨率达到1920*1080的平板电视，才叫FULL HD。FULL HD是专门指平板电视的分辨率的，和高清节目无关，高清节目不能称为FULL HD。

有很多品牌，为了能更好地销售自己的产品，在FULL HD方面大做文章，制造了一些新奇的名词。高清国标公布后，康佳推出了双倍高清的概念。按照新公布的高清国标，分辨率达到1280*720的，即可视为符合高清标准，1280*720，像素数量是94万，而物理分辨率1920*1080的液晶电视为207万像素，207万大约是94万的2倍，所以叫双倍高清，其实就是FULL HD。还有很多平板电视在宣传材料上说分辨率可达到622万的最高像素，其实这就是FULL HD，是这么计算出来的：1920*1080为207万，如果按每个像素点拥有R、G、B三种颜色算，就是622万像素。呵呵……

无处不在的高清陷阱

对于普通消费者，到底什么样的平板电视才算高清，鉴别起来非常困难，因此需要借助权威部门的高清认证。在商场中，海信、松下和日立的平板电视贴有“央视高清合作伙伴”的标签，但是贴有这种标签并不代表这就是高清。真正权威的高清认证目前只有CQC(中国质量认证中心)和CESI(中国电子技术标准化研究所)两家，从明年1月1日起没有这两家认证的平板电视就不能再当成高清来卖了。

很多平板电视标明了所谓的HDTV READY，其实只要能接收高清信号都可叫HDTV READY，即使分辨率为852*480的也可以这么叫，但这并不是什么高清。

日立有一种分辨率为1024*1080的42英寸等离子，采用隔行显示方式，号称是1080i，但是并不是高清。按照高清国标的要求，物理分辨率达到1280*720才达到高清标准。为了达到高清国标的要求，日立在9月底又新推出了一种42英寸等离子，物理分辨率为1280*1080，也是隔行显示方式，这才是符合高清国标要求的，型号为42PD9900TC。

很多平板电视在宣传材料上写有顶级高清1200P，其实和高清没有什么关系。1200P就是分辨率为1600*1200的图像格式。数字电视中没有这种格式，它只是一种电脑显示格式，也可叫UXGA，不代表具有1600*1200的物理分辨率，只是说可以接收UXGA格式的电脑信号，和高清无关，如果想用平板电视当显示器倒是可以考虑。

■美国探索频道的高清节目。

“百万像素才是真高清”是日立等离子在广告上说的，并且指责“目前中国绝大多数等离子电视并非高清电视，对消费者不负责任”。其实日立的这种说法才是真正的对消费者不负责任，因为日立所说的百万像素等离子，并不是高清。日立的百万像素是这么计算来的：1024*1024约为104万。而随意找台26英寸的液晶电视，分辨率就可做到1366*768，1366*768也是104万像素。按照最新公布的高清国标的要求，1024*1024的等离子，根本不达标。

孪生兄弟HDMI和高清

HDMI，是最新的高清数字音视频接口，收看高清节目只有在HDMI通道下才能达到最佳的效果。因为HDMI输出的高清信号是数字信号，而色差接口输出的高清信号是模拟的，通过HDMI接口的高清信号至少减少了一次数字模拟和一次模拟数字的转换，使干扰和失真降到最低水平。

新一代高清晰光盘播放机HD DVD和BD，也已经决定采用AACS加密系统，按照AACS的要求，只允许通过HDMI传输数字高清信号，不允许以模拟的色差信号传送高清信号，以保护电影版权。除了日本之外，没有HDMI接口将无法接收HD DVD和BD输出的高清信号。因此，HDMI接口是平板电视应该具有的基本接口。PS3已确认全部配备HDMI接口，而内置HD DVD并配备HDMI接口的X360也已经在设计当中。总之，HDMI是平板电视必备的基本接口。PS3的20G版本最终加上了HDMI也是出于这方面的考虑。

奄奄一息的等离子

经过“十一”黄金周的市场洗礼，等离子电视已彻底为市场所抛弃，虽然外资1024水平的42英寸等离子已跌落万元心理关口，但是仍很难与液晶电视相抗衡。其实早在年初，等离子已渐显颓势，6月7日信息产业部公布的第一季度统计数据显示，等离子前四个月仅生产17.2万台，不仅只有液晶电视的9%，甚至还不到背投电视产量的三分之一。从全球市场看，液晶电视和大屏幕的液晶也开始全面压倒等离子。据著名市场研究公司Display Search预测，2006年全年等离子电视出货量将达到1100万台，而多家市场调查机构预测2006年全年液晶电视出货量将在4000至4500万台，37英寸以上大屏幕液晶将达到1700万台，大大超过等离子。

就在等离子市场日益萎缩的时候，信息产业部4月5日又公布了平板电视高清国标，按照这个标准要求，当时42英寸的等离子电视全部达不到高清要求，而等离子的死对头液晶则可轻而易举达标，等离子厂家苦不堪言，一些国产厂家纷纷对等离子敬而远之，而东芝、SONY、夏普这样的国际品牌则早已同等离子一刀两断，等离子只剩半条命了。

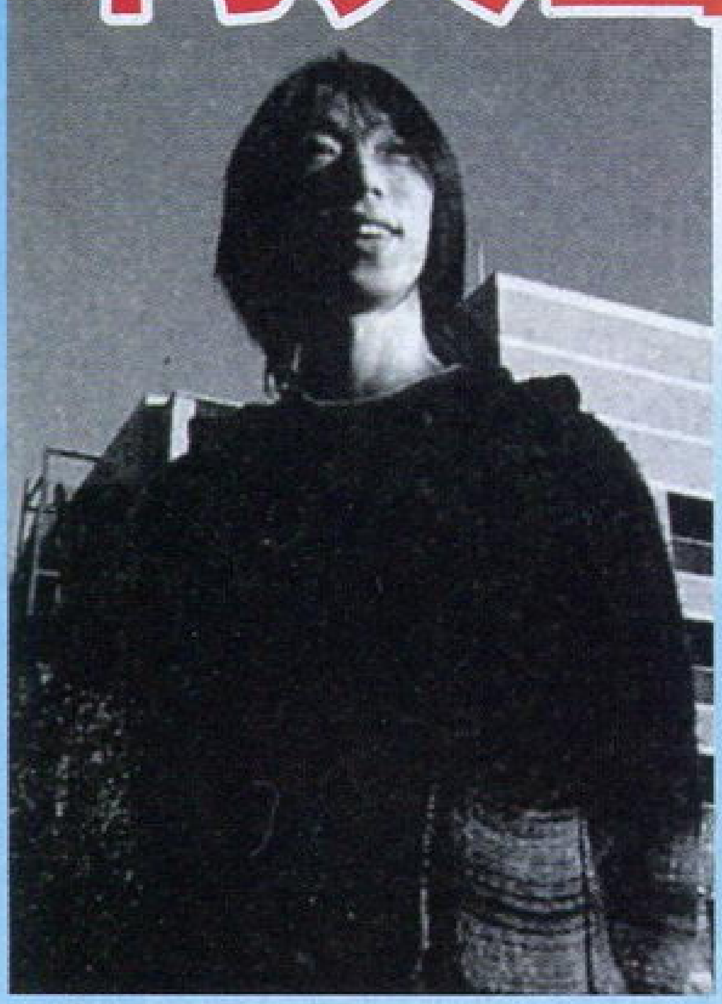
目前全球可以生产等离子屏幕的公司有5家，分别是LG、三星、松下、日立和先锋。先锋等离子在国内市场基本消失，日立也亏损连连，举步维艰。三星刚刚确定放缓对等离子的投入而专攻液晶，只有LG和松下信心十足。

目前日立、三星、松下和LG纷纷表示即将推出1280*1080或1366*768这些符合高清标准的等离子，但有些为时已晚，已无法挽救等离子的命运。而50英寸的等离子虽然符合高清要求，但是价格偏高，也无力回天了。

（未完待续）

www.plumbook.cn

同人画界的至高神 TONY



说不定许多朋友对于TONY这个名字还并不怎么熟悉，的确，他不像天野喜孝以《FF》之名如雷贯耳，也不像安田朗、小岛文美曾负责过一线大作的人设。但是，网上的众多青少年却将其奉为神一般的存在，而原因就在于他那唯美撩人的画风，以及他笔下无数或原创或加工过的美丽女孩。

文 卡伦　美编 NINA

PROFILE

笔名	TONY
住地	仙台
职业	自由插画家
网站	www.bekkoame.ne.jp/i/taka_tony

从小学二年级起，TONY便对绘画萌生了浓厚的兴趣，不过当时他的所谓“作品”大多是《哆拉A梦》等漫画的临摹作。在进入社会后，他最开始在某设计公司负责广告插画，但没过多久就对此感到了厌倦。在几经考虑后，喜欢游戏的他跳槽到了某街机游戏厂商，担任3DCG的绘画以及角色设定工作。不过，TONY真正找到自己的方向则是在1999年，从那年开始，他辞去了该公司的职位，开始走上了自由插画师这条路。

空之色、水之色

阿尔卡娜 光与暗的幻梦

在成为自由插画师后，TONY的第一份工作是为《RPG MAGZINE》杂志(现在的《GAME DESIGN》)进行扉页的连载绘制，虽然现在看到那些还显稚嫩的画时他总会感到很惭愧，但他的风格从那时起就确立下来了。TONY认为在画风固定前对自己影响最大的两位画家是木城雪户(代表作:《铳梦》)和村田莲尔(代表作:《青之六号》)，直到现在，他还对这两位的画工赞叹不已。

AFTER

随着时间的推移以及刻苦磨练，TONY的画技日益成熟起来。在这期间他不但担任了数款美少女游戏的人设及插画工作，更成为了著名美少女杂志《电击姬》的招牌画师。他那独特的上色方法以及绝妙的构图令笔下的女孩充满诱惑，也让无数少年为之心动不已。值得一提的是，由于之前他的某张插画实在是太受欢迎，导致许多厂商(杂志)在向其约稿时都会提出让他画“斜45度视角的微笑少女”，久而久之，“魔之45度”就成为了TONY的招牌画之一。不过，TONY本人对此倒是颇有些无奈，比起那些姿势，他更希望观众能多注意一下画的笔触，以及画中人物的眼神表情，这才是他真正下功夫的地方。尤其是眼神，TONY一贯认为眼睛更能表现出人物的心理活动，但他坚持认为脚是人设中第二重要的部分这点大概就很难让人理解了……

www.plumbook.cn

光明之泪

对于大部分电视游戏玩家来说，这是他们第一次知道TONY的名字，而这也是TONY首次参入知名电视游戏系列的工作。事实证明，SEGA这次走了一着妙棋，当得知TONY将担任《光明之泪》的人设后，他的FANS纷纷奔走相告，各大杂志的宣传也令本作的期待度水涨船高。尽管不能将《光明之泪》的成功完全归在TONY身上，但他对本作造成的影响力却是谁都无法忽视的。

在尝到了《光明之泪》的甜头后，SEGA毫不犹豫地又将续作《光明之风》的人设及插画工作交给了TONY，希望TONY能通过本作带给我们新的惊喜吧。

同人绘卷

每年在日本最大的同人志展会——Comiket的会场中，TONY的同人志都是无数OTAKU争相哄抢的神品。《FATE》、《机动战士高达SEED》、《凡人物语》、《死神BLEACH》、《仙境传说》……在他笔下，无数动漫游戏的女孩形象都得到了全新的演绎，其受欢迎程度甚至超过了许多作品的原画。也许在插画界TONY还只能称得上是一位成功的画师，但在同人界，他绝对可以称得上是大神一般的存在。

代表作品

光明之泪	2004/11/03	PS2
空之色、水之色	2004/06/25	PC
After……无法忘却的羁绊	2004/02/26	PS2
After……	2003/06/27	PC
幻梦馆	2002/03/29	PC
御魂 忍	2001/06/22	PC
阿尔卡娜 光与暗的幻梦	2000/11/23	PC
随风飘舞的羽翼	2000/04/07	PC
Partner 世界上最重要的人	1999/10/29	PC

梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

邪魔院

体会异国文化的魅力

栏目主持：邪魔天使

邪魔天使的随笔

PS3出了，抚摸着它的巨躯（为什么我要用这个词？），激动的心情难以平静。忽然间觉得，次世代真的来临了。看了看自己的钱包，咽下一口口水，算了吧，凭我现在的积蓄要买一台那是不可能的，攒钱吧攒钱，等明年价格降到正常价位了再考虑吧。首发游戏我就买了一款《未名传奇》，对此很多编辑都觉得无法理解，呵呵，只要自己喜欢就好。双刀女剑客，你的动作真的很帅啊，虽然你的那个飞吻的确让我寒了一下。

闲聊日语

作者：张宏

让日本人出洋相的一个损招

曾对一位有多年交情的日本朋友开玩笑说：谁说英语也比你们日本人讲英语好听。他听了脸刷的一下子就红了，因为这句话虽然难听，但说到了点子上了，日本人讲英语，实在太难听啦。笔者在网上闲逛时还偶然看到了一个关于日本人讲英语的笑话，绝对经典，值得珍藏。话说，一位日本人有一次去会见一位认识的美国来宾，那个日本人让他的翻译教他两句二人见面时常用的英语，翻译说：一见面，您首先说 How are you? （你好吗？），美国人就会回答说“Fine, thank you. And you? （我很好，谢谢。你呢？）”，这时您再说“Me too （我也是，即我也很好）”就行了。没想到那个日本人一见那位美国客人有点紧张，把“How are you? ”说成了“Who are you? （你是谁？）”，美国人大吃了一惊，这家伙怎么连我都不认识啦，大概是跟我开玩笑吧，于是也开玩笑地说“I'm husband of Mary （我是玛丽的丈夫）”，日本人当然听不懂啦，他只知道说了第一句之后，现在该说第二句了，于是他就说“Me too （我也是）。”你说好笑不好笑。

其实日本人讲英语非常蹩脚的原因与种族、智力等无关，完全是日语本身造成的。大家都知道，日语的每个音节（也就是每个假名），通常是由一个辅音加一个元音构成的，比如“か”，它是由辅音k和元音a构成的。而在英语中，一个音节由多个辅音构成是很常见的，比如script这个单词（中文意思是脚本），它的国际音标是[skript]，也就是由5个辅音和1个元音构成，但算做一个音节。这个道理咱们中国人你只要学过英语就能够理解，而学过英语的日本人，即使嘴上也说能理解，其实内心深处还是不能理解，他非要把一个好端端的音节活生生拆散，拆成五个音节，即スクリプト，才觉得合理，才觉得顺嘴。如果你要想看一个日本人在这方面出洋相，笔者在这里告诉您一个损招：带他去卡拉 OK 厅，点一首英文歌曲。咱们假设那首英文歌曲总共有100个音节，但那个日本人至少能拆成300个音节，所以当歌曲结束音乐停止时，那个家伙可能只唱了三分之一。

（编注：好孩子不要模仿啊。—_—b）

经典台词

原文：咎不死者である私に帰る場所はない…人間だったお前にはミッドガルド再生という大きな仕事が残っている…

译文：我这个不死者是没有归宿所言的……但你这个人类却有重建人间界这个重任……

如果说理查德是《VP2》最有个人人格魅力的角色的话，那么不死者之王布拉姆斯则是最男人的角色了。无论从他的造型还是从他的招式都看得出这是个不受任何事务拘束的男子，他就像一个旁观者，冷眼看着这腐败的世界。他的倒下让笔者震惊，但笔者也坚信，像这样一个男人是不会那么容易就这样消失的，他一定会以另一个形式回到我们的身边。

东瀛采风

所谓正座

我们经常在日剧或动画里看到一个日本人很端正地跪坐在地板上，这就是正座了。正座的坐姿为双膝弯曲，膝盖以下以及脚指甲贴着地面，臀部垫坐在脚后跟上。而与之配合的是上半身要挺直，让人看上去很有精神。

锻炼身心的正座

正座在日常生活中一般是表现一种礼仪，但在艺道、武道等领域则是礼仪的雏形以及身体训练的出发点。如果一直保持正座的姿势则可以锻炼腹肌以及背部肌肉，而此时让肩膀放松调整均匀的呼吸则可以让人精神集中，心境也会平静下来。而正座也是一种礼仪的表现，所谓坐有坐相就是指这个。

有各种坐姿的日本人

正座其实并不是作为日本国民的正确坐姿而普及的，在以前，日本人由于时代、身分、所穿衣物、所坐地板的不同采用不同的坐姿，比如盘腿、立膝、横坐等。我们现在所说的正座原本称为“かしこまる”，是在神佛以及茶室等仪式的场合以及家臣面对主君时所采用的坐姿，表达的是一种敬畏的含义。正座什么时候普及的已经不可考，但医学博士入泽达吉的论文《关于日本人的坐姿》中提到的时期大概是在江户时代的元禄享保年间，这也是目前大家公认的年代。之后到了明治时代，正座已经被纳入学校教科书的教学范围，并推广开来。昭和时代中期，日本一般家庭已经有了榻榻米、食台、文案等家庭设备，这也造就了频繁使用正座的环境。但是现在由于西方文化的渗透，椅子已经成了必备家具，正座的机会也越来越少了。

正确的坐姿防止麻痹

一般人认为正座时间长了脚会很麻，其实只要姿势正确是可以回避脚部麻痹的。正座时双脚大拇指叠在一起，臀部不要坐在踵上，而是向外侧自然地垫坐在脚后跟上就行了。

另外，在明治初期学校将小笠原流作为正座的正确坐姿，按其坐姿可以让全身的肌肉紧张，给予大脑刺激让大脑思维更敏捷。

&3DM SMV www.plumbook.cn

PS2 原名 Bully 美版

学园坏小子

投稿人：lovewm

全服装获得方法

本作的主角长相酷似曼联大腕鲁尼，虽然比较搞笑，但素质不俗。

Bike shorts	骑自行车100公里。
Black cowboy hat	在Bullworth给一个无家可归的人一些零钱。
Black ninja costume	完成你在ART2课程后得到的学员年鉴。
Black skate shoes	最少走路超过50公里。
BMX champion costume	完成一场自行车比赛。
Boxing costume	完成第二章的Boxing Challenge任务或Prep Challenge任务。
Burglar Mask	在万圣节前夕，打开锁着的柜子。
Crash helmet	在游乐场的卡丁车比赛第一场获胜。
Dunce hat	把GYM里男更衣室内的淋浴喷头都打开。
Edna mask	在万圣节期间，把校园内的19个墓碑毁掉。
Fast food Costume	在Bullworth Vale完成Burger Joint errand。
FireFighter's helmet	在学校内拉响20次火警。
Graduation hat	完成所有学科的5节课程。
Gnome costume	毁掉全部25个矮人塑像。
Gold suit	把所有的衣服买齐。
Green ninja costume	用远程武器攻击1000次。
Grotto master costume	收集全部的G&G卡片。
Skeleton Halloween costume	完成任务Halloween。
Orderly uniform	在第5章完成“finding johnny Vincent”任务。
pirate hat	打倒学校左边湖中小岛上的海盗。
prison uniform	完成拘留所的所有迷你游戏。
Pumpkinhead mask	在万圣节期间，毁掉所有南瓜。
Red ninja costume	在万圣节完成“the big frank”任务。
rubberband Ball	收集全部75个Rubberbands。
Running shorts	至少跑步40公里。
School mascot costume	在第四章完成“Nice Outfit”任务。
Soda hat	喝500瓶自动贩卖机的饮料。
Werewolf mask	在学校锁着的柜子里面拿到。
Wrestling uniform	完成第一节GYM课。
BMX helmet	完成所有的自行车赛。

PSP 原名 アストニシア ストーリー 日版

亚斯特尼西雅物语

投稿人：白云此之上

最强魔法的隐藏地点

只要前往以下地点探索，就可以取得风、冰、炎及变换系的最强魔法。虽然找起来颇有难度，但这些魔法的实用性相当高！

魔法名称	效果	取得场所
ソウルスラップ	风系最强魔法，对敌单体造成极大伤害。	调查ガグルプ高原东南方褐色标志。
ダイクノスチール	变换系的隐藏魔法，可将地形属性变为与对象角色相同的属性。	调查ハルケン村南方帐篷下方的褐色标志。
ダイヤモンドアタック	冰系最强魔法，会对范围内的敌我双方角色都造成伤害。	シューナイ沙漠西边的区域。
ヘルファイア	炎系最强魔法，会对前方直线范围内的敌人造成伤害。	调查ガグルプ高原的魔法学校1楼楼梯附近墙壁上的褐色标志。

欢迎大家多投冷门游戏的秘技，这样采用的机会反而会更大哦！

PSP 原名 カンガエル EXIT 日版

思考 紧急出口

隐藏服装和特殊关卡

游戏中居然隐藏着20个特殊关卡，光是听起来就觉得很不可思议吧。而且特殊关卡的出现条件，又关系到隐藏服装的入手方法，只要满足条件，就可以令它们同时出现！

玩家只要将存有前作《紧急出口》存档的记忆棒插入PSP主机，并在此状态下开机进入《思考 紧急出口》游戏，就可以拿到这20个隐藏关卡和主人公的西装了。

穿上西装的脱逃大师在能力上没有任何提高。另外进入特殊关卡的方法是在选关画面中按△键进行切换。

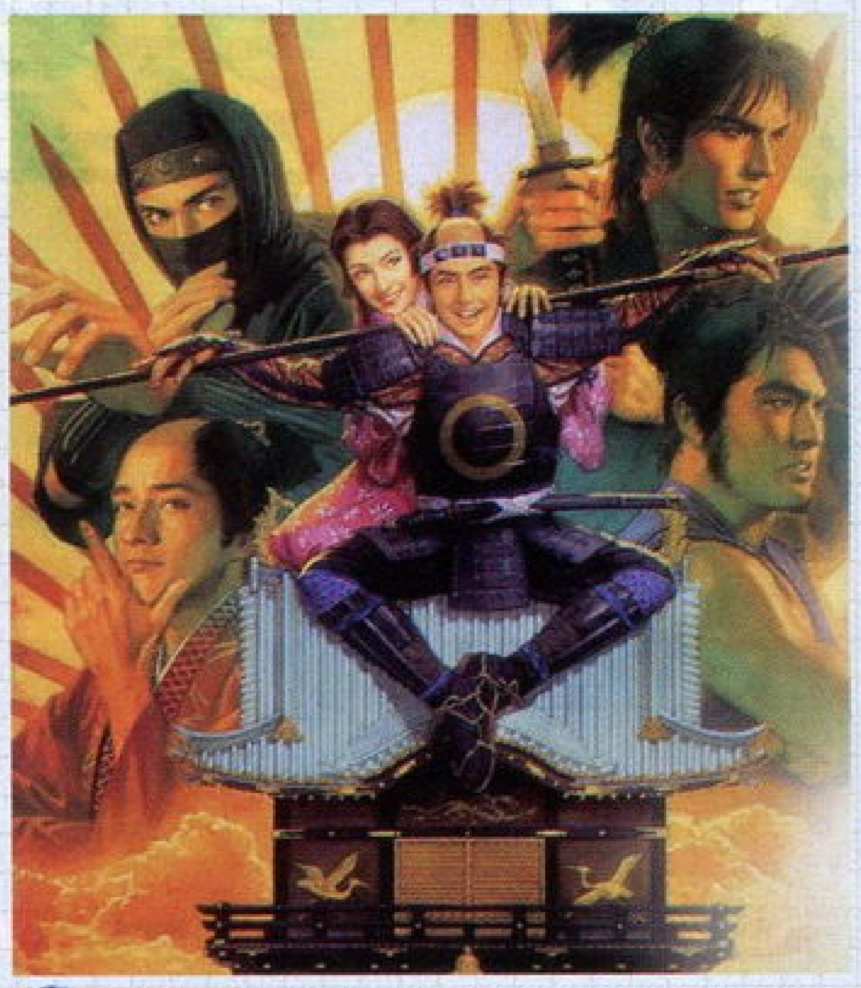
PSP 原名 太阁立志传Ⅴ 日版

太阁立志传Ⅴ

隐藏要素大公开

和之前的版本一样，只要获得一定数量的卡片，就可以开启对应的隐藏要素，具体情况请参见下表。

卡片数量	对应隐藏要素
300	可以选择隐藏剧本乱世の余烬
500	おまけ中增加音乐欣赏模式
700	おまけ中增加迷你游戏模式
900	游戏开始时可以自由编辑能力
900	可以从入手卡片中任选5枚开始游戏
1000	おまけ中增加个人战・天下无双模式



1000枚卡片的奖励未免也太小气了一些。

PS2 原名 魔法先生ネギま！ 1时间目 お子ちゃま先生は魔法使い！ 日版

魔法老师 第1课时 小孩子老师是魔法使！

levelup.cn提供

全隐藏要素轻松获得！

在标题画面选择“ギャラリー”，然后依次按↑、△、←、△、↓、△、→、△，即可出现全部的收集CG和小游戏！不过要想保存收集记录，还得在使用秘技后再在游戏中记录一次。

如果你自称是“《魔法老师》FAN”，却没有玩过这个系列，那真的应该好好反省一下！不过为什么二代就没有这么好的秘技呢……

NDS 原名 ネギま！？超 麻帆良大战 日版

涅吉！？超麻帆良大战

动画版片头曲

在游戏刚刚开始的画面中，是有办法听到动画版片头曲的！只要把GBA上由MMV推出的两款《魔法老师》游戏（任意一款均可）插入NDS的GBA插槽中，再进入NDS版《魔法老师！？超麻帆良大战》，就可以听到了！而且是完整长度的哦！

能听到动画版片头曲虽然很令人感动，但游戏中收录的是动画第一季的《Happy☆Material》，而不是动画第二季的《1000%SPARKING！》，这就比较郁闷了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

极品飞车 卡本峡谷	EA	RAC
多机种 Need for Speed:Carbon	2006年10月31日	美版
1~2人	硬盘记忆	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

NEED FOR SPEED CARBON

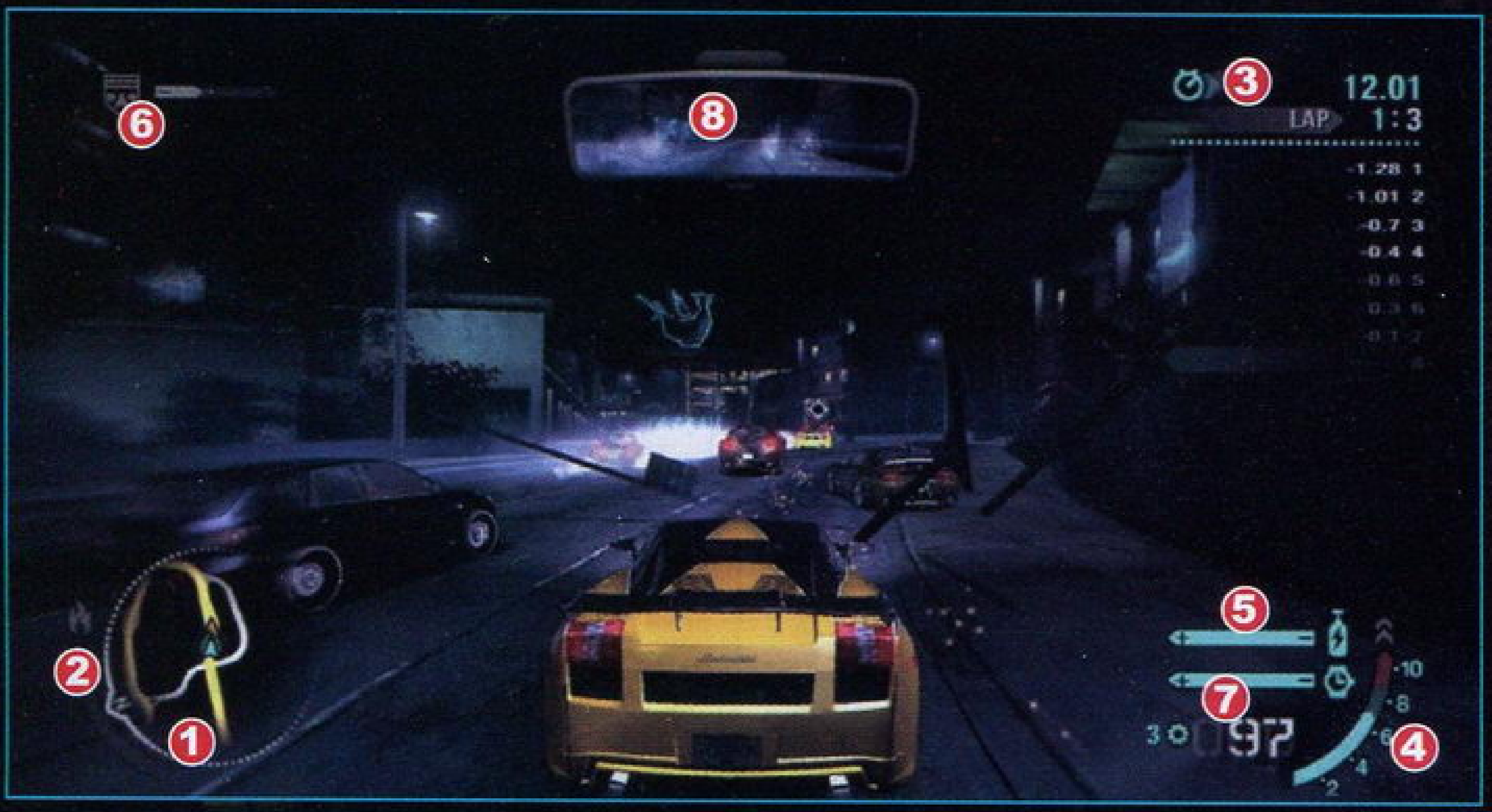
文 迁徒的鱼
美编 anubis

一向以强调爽快感著称的“《极品飞车》系列”，如今已经推出的第10部作品。本作在继承了前几代广受好评的系统之上又对生涯模式进行了全新的改良。舞台转移到了峡谷之中，在狭窄的悬崖山道之上高速行驶的快感一定使你的肾上腺激素猛增。EA一向追寻的全平台战略使得持有每一种主机的玩家（包括手机用户）都能感受到本作带来的震撼。下面我们选择所有平台中效果最为出色的X360版本为基础为大家制作本次的特快。

系统简介

基本操作	
左摇杆	控制车辆转向
十字键	快捷方式
右摇杆	换档（手动档）
X	瞬间反应
Y	发动队友指令
B	氮气加速
A	手刹

基本操作	
LB	后方视角
LT	刹车/倒车
RB	切换视角
RT	加速
Start	调出菜单
Back	快速使车辆回位



1 迷你地图

地图上黄色部分的路段为比赛的赛道，玩家可以通过观察迷你地图了解前方赛道的大体情况，做到心中有数。如果遇到连续的大角度弯道就要提前做好减速过弯的准备了。赛道中的近道不会在迷你地图中显示出来，不过近道的入口一般有路障挡着，比赛的过程中要留心观察。本作中如果玩家的跑车不抄近道，那么电脑一般也不会去走捷径，果然“费厄泼赖”呀（BOSS战除外）。

2 区域通缉度

在生涯模式的比赛过程中造成交通事故会增加你的跑车在警察那里的通缉度。通缉度越高比赛中或自由行驶时受到警察追击的几率就越大，警车追击时采取的策略也会相应的提高。给跑车更换不同颜色的喷漆或改装一下外形能够不同程度的降低通缉度。另外，在击败BOSS后选取随机奖励卡片时也可以抽到降低通缉度的卡片。经常更换不同的跑车参加比赛能够有效的缓解通缉度过高的状况。如果你的通缉度达到4以上，那么在开车的时候就要小心不要被警察叔叔盯上了。

3 赛况统计

比赛中赛事即时信息都会在这里显示出来。玩家可以从这里了解到现在所处名次，赛道完成度等内容，制定出下一步的比赛方案。

4 仪表

显示车辆即时速度与档位。当然，跑车的最高时速与加速性能也因车而异，不同于前几作的是在本作中想要把低档次的跑车改造成顶级实用的超级赛车是一件非常困难的事情。当车速达到一定值后，画面会被处理成特殊的效果。

5 氮气增压加速

本作的氮气增压加速系统同“《山脊赛车》系列”类似，发动后可瞬间提升车辆的加速能力，从而一举超越前方的车辆。与《山脊赛车》不同的是本作的氮气加速并不是发动一次就消耗整个氮气槽，而是持续加速的时间由你按B键时间的长短决定，只要氮气槽还有剩余你就能随时发动氮气加速。氮气槽会自动徐徐恢复。生涯模式中新买来的车需要改装加上氮气加速装置才可以在比赛中使用氮气加速。

6 队友指令

生涯模式中可以组建一个车队，雇佣队友在比赛中为你提供帮助。车队中最多可以同时雇佣三个成员，比赛中只能出场一个，需要开除现有的队友才能雇佣新的队友。比赛中指令槽变为绿色之时就可以发动队友能力。每个队友的能力有所不同，总的分为三种类型：阻拦手，一般会老实地跟在你的车后行驶，队友能力为阻碍身后超高速赶上来的对方赛车，相当实用的能力；侦察员，比赛开始会以超高的速度跑完全程，地图上会标出近道等最短的比赛路线，比较鸡肋；牵引手，发动队友能力后会高速行驶在玩家车辆的前方，跟在他的赛车后面的气流后可以减小风阻提高车辆的加速能力，如果与队友配合不好反倒会影响玩家的正常行驶。

队友能力介绍					
名字	能力	技巧	竞赛奖励	生涯奖励	加入条件
Neville	阻拦手	调整者	比赛后不会提升区域通缉度	每次获胜额外增加200现金	初期
Sal	侦察员	装配师	比赛后车辆通缉度降低	开启Autosculpt中车体组件、排气管、引擎盖和车顶盖	Fortuna区域控制权达到一定程度
Yumi	侦察员	机械师	氮气增压装置	购买零件享受10%的折扣，加速提升25%	击败Kenji
Colin	牵引手	装配师	增大牵引范围	开启Autosculpt中轮圈、扰流板和削顶	击败Wolf
Samson	拦阻手	调整者	每次获胜增加10%金钱奖励	降低自己区域的通缉度	击败Angie
Nikki	牵引手	机械师	氮气加速装置以及瞬间反应增加50%	购买车辆享受10%的折扣	到达Silverton区域

©2006 Electronic Arts inc.All Rights Reserved.
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

7 瞬间反应

行驶中按X键即可发动瞬间反应。发动瞬间反应后进入慢动作状态，此状态下变向非常灵敏，利用瞬间反应可以做出一些华丽的动作，再按一次X键恢复正常状态。发动瞬间反应会失去大量的速度，一般瞬间反应用来躲避突如其来的车辆或在撞到墙壁之前进行紧急变向。瞬间反映后立刻使用氮气加速可以挽回一部分失去的速度。

8 后视镜

比赛中通过画面正上方的后视镜可以看到跑车车身后路面的情况，在路段较窄的追逐赛中后视镜的作用尤为突出。过弯时这种容易超车的时机判明身后对手赛车的位置后，死死地卡住路线，山道赛中往往能够有效地扼制住对手超车的苗头。当然，如果你来不及观察后视镜，队友也会告诉你对手将在那个方向对你进行超车。

赛事简介

相比前几作来说，本作中的赛事比较丰富新增加的山路追逐赛事惊险刺激，也把“卡本峡谷”这个游戏副标题表现的淋漓尽致。下面就让我们一同看一看游戏中有哪几种比赛方式。

竞速赛

分为街道竞速与山道竞速两种，但基本方式都是一致的——看谁以最快的速度最先抵达终点。街道竞速赛会有队友协助，所以只要熟悉赛道近道位置，多抄近路利用队友的能力获得冠军绝非难事。山道竞速赛中队友和近道这两个优势都被取消，赛道又比较窄，所以比起街道竞速来要稍微有一些难度。对手在过弯时内道留下的空隙是最佳的超车时机。

检查点竞速赛

同上一作收费点赛规则一样，在限定时间内到达规定的检查点会获得时间奖励，时间为0即任务失败，通过所有的检查点后就可以完成赛事。

甩尾赛

分为场地甩尾和山道甩尾。保持高速甩尾过弯即可获得分数，甩尾时越贴近护栏得到的分数越高，如果能在不撞到护栏的前提下连续甩尾分数就会翻倍(可累加)，所以想获得高分就要始终保持分数翻倍的状态。场地甩尾赛在绿色与红色标记的范围内进行甩尾才会被判定有效，而山道甩尾赛则完全没有这个顾忌，全程都可以进行甩尾，不过当心不要从山崖上跌落下去。

跑道赛

同竞速赛惟一的不同就是要围绕赛道跑2～3圈，比赛中即使落后也有时间追回。

测速器竞速

此赛事中并不以谁第一个抵达终点分出胜负，而是通过计算玩家通过赛道中测速器时的时速累计来决出冠军。除了第一个抵达终点的赛车外，其余赛车在最后结算时会被处罚掉一定的时速。

山路追逐赛

与BOSS对战的决胜方式。追逐赛分为两个阶段：第一阶段玩家的赛车在后方追，画面右上方会显示你与对方赛车的距离，与对手靠得越近获得的分数越高，落后对手100米以上超过10秒会被立刻判负，如果能够超越对手并保持10秒则不进入下一阶段直接获胜；第一阶段跑完全程后进入第二阶段，第二阶段改为对方追玩家跑，在第一阶段获得的分数随着对手与玩家车辆的距离不断消耗，能够甩开对手100米以上超过10秒直接获胜，在分数为0之前跑完全程也可以获胜，如果被对手超越超过10秒则会被判失败。比赛的过程中跌下山崖也会被判失败，所以玩家在过弯时一定不能大意，否则到手的胜利就飞了。

▲过弯时看准时机一举从内道超越对手。

生涯模式

生涯模式的自由度相当高，玩家可以挑战任何遇到的赛事，比赛闲暇之余还可以去找找警察他老人家的麻烦，你甚至可以向GTA一样漫无目的地在车里听着音乐在城市中瞎逛。遗憾的是本作BOSS战锐减到只有4场，让人有些意犹未尽。

在生涯模式中我们的主角要不断参加赛事、改装赛车、召集队友最后征服整个地区。一开始会有三种跑车供你挑选：肌肉车的加速性能卓越但操控性不佳；改装车的操控性出色其他速度略慢；超级跑车的各方面能力均衡，改造起来也比较容易(推荐新玩家选择)。Palmont市分为Fortuna、Kempton、Downtown、Silverton四个区域，这四个区域分别被四个当地帮派控制，玩家要取得区域中的全部小版块的控制权，才有资格向这个区域的地头蛇发起挑战。每个小版块都有三场比赛，每获得一场比赛的胜利都有不同的奖励，只需赢得其中的两场就能获得这个版块的控制权。在每场比赛之后还有一定的几率遭遇别的势力来玩家的地盘挑战，如果不接受挑战或在比赛落败，将会失去这块地盘的所有权。

在与地头蛇比赛时要先与其进行一场跑道赛，获得胜利后才能与BOSS展开一对一的山路追逐赛。在击败地头蛇后的奖励卡片可随机获得BOSS使用的车辆。玩家征服一个区域后该区域将会出现街头竞速战，参加比赛的都是装备精良的高级跑车，而且队友不能参赛，不过此项赛事不影响剧情的正常发展。

在生涯模式中你可以在城市中自由行驶并参加任何遇到的赛事，还可以前往分布在城市中的车辆销售中心选购你喜欢的新跑车，如果嫌麻烦还可以按Start调出菜单直接在大地图中选择你想要到达的地点(未被警察发现的状态下)。在城市中闲逛也是寻找警察的最佳方式，如果你的通缉度够高或闯入对手的地盘，那么在四处游荡之时会很容易遭到警察的追击或遭到对方势力的挑战。

作为《极品飞车》的招牌，本作自然少不了警车登场，不过Palmont市的警车显得低调了许多，追击战的难度相对比较简单，很容易就能摆脱警察叔叔们的围追堵截。进入警车追击模式后画面右上方会出现一个两端分别为红色和绿色的追击槽，当被警车追上时红色部分就会不断增加，脱离警车的视线绿色部分则会不断增加。当红色部分涨满之时就是被逮捕之时，反之代表已经甩掉警车的追击。想要甩掉那些穷追不舍地警车，最好的方法就是撞毁迷你地图中红色三角的标记之处破坏建筑物。一旦你脱离了警察的视线，那么最好先找个藏身处躲起来，迷你地图上蓝色圆圈就是藏匿点。当追击你的警车数量不足时，他们就会呼叫增援，你必须要在画面右上方的倒计时为0之前逃离警车的视线，否则会有越来越多的警车来找你的麻烦。

如果被警察逮到次数过多，使同一辆车的扣押警示超过三次，那么恭喜，你将在生涯模式中失去这辆跑车。在BOSS战后的抽选卡片中有一定的几率抽到让跑车警示提高到5次的卡片。当失去最后一辆车并没有钱支付罚款时，你的生涯就会强制结束。英雄，重新来过吧！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

卡片奖励

游戏中除了在生涯模式中获得胜利和参加挑战模式开启隐藏车辆或配件外，还可以通过完成主菜单下的奖励卡片(Reward Cards)中的条件来开启隐藏要素。每张卡片都由四个部分组成，需要完成全部四个条件才能获得奖励。奖励分为车辆、轮圈、扰流板和彩绘图案四种。

线下部分(全机种通用)	
奖励物品	完成条件
American Racing Torg-Thrust ST(轮圈)	①生涯模式中获得一场比赛胜利②生涯模式中拥有30000现金③挑战模式中获得一场比赛胜利④生涯模式中逃脱一次警察追击
TSW Laguna(轮圈)	①生涯模式中获得15场比赛胜利②使用一次瞬间反应③生涯模式中2分钟之内逃离警察的追击④生涯模式拥有100000现金
Work Euroline FE(轮圈)	①生涯模式中赢得一场防守战的胜利②生涯模式中拥有50000现金③生涯模式中毁坏一辆警车④生涯模式中获得5场比赛胜利
HRE 549R(轮圈)	①赢得5场山路追逐赛的胜利②生涯模式中输掉一场比赛③生涯模式中毁坏20辆警车④生涯模式中毁坏5辆警车
Chevrolet Chevelle SS(跑车)	①赢得10场山路追逐赛的胜利②生涯模式中赢得65场胜利③生涯模式拥有1000000现金④生涯模式中毁坏50辆警车
Giovanna Ararat(轮圈)	①测速器竞速中测速达到209KM/H②生涯模式中赢得5场漫游挑战赛的胜利③生涯模式中赢得25场胜利④撞毁一次追击中断物件
Slingshot Autosculpt(扰流板)	①生涯模式中卖掉3辆跑车②测速器竞速中测速达到273KM/H③生涯模式中逃脱5次警察追击④生涯模式中被警察逮捕一次
Murcielago LP640(跑车)	①解开50个快速竞赛赛道②生涯模式中获得5辆跑车③生涯模式中逃脱25次警察追击④获得15场挑战赛事的胜利
Slingshot Autosculpt CF(扰流板)	①生涯模式拥有500000现金②生涯模式中一次追击犯下6起违法事件③生涯模式中避开10次钉刺带④生涯模式中避开10个路障
Specter Autosculpt(扰流板)	①生涯模式中获得50场比赛胜利②生涯模式中获得10场自由挑战赛的胜利③解开生涯模式中所有的藏身处④在生涯模式中撞击25辆警车
Specter Autosculpt CF(扰流板)	①生涯模式中获得5场甩尾赛胜利②赢得一场山路追逐赛的胜利③挑战模式中获得3场比赛的胜利④生涯模式中获得5辆跑车
Mystic Autosculpt(扰流板)	①生涯模式中被警察追击8分钟后逃脱②生涯模式中一辆跑车的通缉度提升至4③生涯模式中雇佣过六个不同的队友④挑战模式中获得5场比赛的胜利
巨龙彩绘图案	①甩尾赛中得分超过100000分②生涯模式中获得3辆跑车③参加3场快速竞赛④完成挑战模式中的全部青铜级挑战
Skeleton 彩绘图案	①生涯模式中一次警察追击中悬赏金超过20000②参与分割画面的多人模式③生涯模式中获得一场自由挑战赛④生涯模式中一辆跑车的通缉度提升至4
Jaguar彩绘图案	①生涯模式用干掉一两犀牛警车②生涯模式中一次追击中撞击100辆警车③生涯模式中逃脱15次警察追击④生涯模式中一次追击中避开12次钉刺带
警用拦截车	①生涯模式中避开5次钉刺带②开启8辆跑车③完成挑战模式中的全部白银级挑战④参与25次快速竞赛
警用犀牛	①完成挑战模式中的全部黄金级挑战②生涯模式中被警察追击12分钟后逃脱③生涯模式中卖掉6辆跑车④生涯模式中赢得25场自由挑战赛
Cross Covertte Z06(跑车)	①生涯模式中把车库停满跑车②参与50场快速竞赛③一场甩尾赛中得分超过250000分④生涯模式中获得20场防守战的胜利
垃圾车	①生涯模式中把车库停改装车②生涯模式中把车库停满超级跑车③生涯模式中罚款累计超过50000④一场甩尾赛中得分超过500000分
Carbon ST-5 Autosculpt Rims(轮圈)	①使用Autosculpt改造车辆②生涯模式追击中避开钉刺带③生涯模式中一次追击中造成50000以上的政府支出④赢得一场甩尾赛的胜利
Mitsubishi Eclipse 1999(跑车)	①测速器竞速中测速达到321KM/H②生涯模式中把车库停满肌肉车③生涯模式追击中避开20个路障④生涯模式中赢得50场自由挑战赛
消防车	①挑战模式中获得25场比赛的胜利②生涯模式中一次追击中造成100000以上的政府支出③完成生涯模式④生涯模式中完成所有Downtown地区的赛事
BMW M3 GTR(跑车)	①生涯模式中一辆跑车的通缉度提升至5②生涯模式中一次追击中造成200000以上的政府支出③开启33辆跑车④完成生涯模式中所有的赛道

成就解锁条件(线下部分)		
成就	成就点数	条件
Complete Career	50	完成生涯模式
Conqueror	75	赢得生涯模式中的全部比赛
Wheels of Steel	5	生涯模式中一次追击中避开5次钉刺带
Crusher	25	生涯模式一次追击中撞击100辆警车
Public Enemy No.1	10	生涯模式中撞毁50辆警车
12 Minute Exit	5	生涯模式中被警察追击12分钟后逃脱
Big Game Hunter	5	生涯模式中撞毁一辆警车Rhino
Fast Wheels	20	一次追击中造成200000以上的政府支出
Career Mogul	10	生涯模式中拥有1000000现金
Car Collector	15	开启36辆跑车
Exotic Aficionado	25	生涯模式中把车库停满超级跑车
Tuner Addict	25	生涯模式中把车库停满改装车
Muscle Head	25	生涯模式中把车库停满肌肉车
Perfect Canyon Duel	5	在山路追逐赛中不发生碰撞
Drift King	10	甩尾赛中得分超过500000分
Bronze Challenge Series Champ	10	完成挑战模式中的全部青铜级挑战
Silver Challenge Series Champ	20	完成挑战模式中的全部白银级挑战
Gold Challenge Series Champ	30	完成挑战模式中的全部黄金级挑战
Need for Speed	20	测速器竞速中测速达到321KM/H
Urban Freeroam	10	生涯模式中获得50场自由挑战赛的胜利
Reward Card Hustler	100	收集齐全部线下与在线奖励卡片

秘技(X360/PS2)

在主菜单前快速输入以下指令，每次关机秘技的效果就会消失，金钱奖励只能使用一次。

无限氮气剂量	←↑←↓←↓→ X(□)
无限瞬间反应	↓→→←→↑↓ X(□)
无限免费车队雇佣队友	↓↑↑→←←→ X(□)
获得10000金钱奖励	↓↑←↓→↑ X、B(□、△)
《极品飞车 卡本峡谷》图案彩绘	→↑↓↑↓←→ X(□)
《极品飞车 卡本峡谷》特殊图案彩绘	↑↑↓↓↓↓↑ X(□)

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

少女的华丽舞斗史 在苍穹之中再度展开

作为一款动漫改编游戏，或许我们不算很期待本作能带来怎样的全新体验或是爽快的游戏氛围，不过作为一个原作FANS，似乎没什么能够挡得住对于这款游戏的激情，至少经过重新制作的变身动画确实颇为美形，招术的名称也起的极其华丽，还有为数不少的隐藏要素等着我们开启，那么我们还需要等什么？

文 玛娜　美编 NINA

舞－乙HiME 少女舞斗史！！	Sunrise Interactive	FTG
PS2 舞－乙HiME 乙女舞斗史!!	2006年11月9日	日版
1～2人	85KB	6800日元
无对应周边		

操作详解

十字键	角色移动	×键	防御
○键	小攻击	L1	快速前冲
□键	大攻击	L2	快速后退
△键	必杀舞攻击	R1/R2	小攻击

菜单解说

Festival 剧情模式，使用特定角色打穿一次就会追加隐藏要素，最终BOSS是暗黑尼娜。

Duel 和2P自由对战。

Free Battle 和CPU自由对战。

Challenge 挑战模式，可使用点数在其中交换物品。

Music Bar 音乐鉴赏。

Album 特典，在其中可以观看得到的图片。

Database 资料，所有人物资料，变身画面、3D模型、声音等均可在其中查看。

Option 系统设定

战斗画面

①体力值 本作的体力值和其他格斗游戏有所不同，除了体力槽之外，还会用百分数表示目前的剩余HP。另外，尽管每次游戏开始时体力显示都为100%，但事实上体力槽的长度是不一样的。

②时间 在限制时间内如果没有一方获胜，体力多的一方胜出。

③角色头像 显示对战双方的头像。

④连击数 只要击中对方而不被击中就可以累积连击数。

⑤获胜局数 默认为三局两胜，在设定中可以更改。

⑥舞值 玩家进行攻击的时候舞值（即气槽）就会上升，受到攻击时舞值下降，通过消耗规定的舞值可以发动华丽的"舞攻击"。

⑦GEM 角色佩戴的宝石，借助其换上舞斗服以大幅度提高自身蕴藏的能力，在本作中则要依靠它发动"舞攻击"。

对战详解

移形换影篇

在战斗中L1和L2用途为快速前进或后退，在后退拉开距离之后还可以使用↑↓切换所处的空间位置（一般分为上、中、下三种），游戏中经常要使用到快速移动调整距离来回避或发动"舞攻击"。

攻击实战篇

本作的系统比较简单，主要只有两个攻击键、一个必杀专用键和一个防御键，没有搓招的概念可言。通常情况下○为小攻击，速度快，攻击力较弱，可以单独使用，但配合R1/R2使用效果更佳，可以较为容易达到高连击；□为大攻击，可以破防，但是速度较慢。△为必杀专用键，在左下的GEM闪光瞬间按下即可发动必杀舞攻击。

必杀舞攻击篇

在本作中必杀只需要通过△发动，但是一定要在舞值蓄满至少一格（出现Stand By）并且GEM闪光的时候按下才有效，每一个角色GEM闪光的时机都有所不同，主要与角色站位有关。譬如舞衣的发动条件是与对手拉开距离且在对手上方；蕾娜是近距离上方，只要站对了位置GEM就会闪光，需要注意的是，有部分角色在移动过程中闪光的几率较大。舞值最多可以蓄满三条，但是不管蓄满了几条都会一次用完，必杀舞攻击只有一种，惟一的区别只在于攻击力大小，在对方发动舞攻击的时候可以使用×键防御减小伤害。另外要十分注意的一点是，一定要在对手处于非防御状态或是破防之后发动，否则就太亏了。

隐藏要素

在本作中有丰富多彩的隐藏要素留给玩家发掘，图片、隐藏人物等等均需要通过剧情模式胜利开启，在下面我们就为大家列出所有隐藏要素出现方法。

Challenge 挑战模式

使用舞衣在剧情模式中通关一次开启，之后可以在其中完成任务挣取点数交换物品。

隐藏人物

在本作中隐藏人物有6人，除了命的出现方法比较特别外，其他人物都需要使用特定角色通过一次剧情模式，美袋命的出现方法要在Challenge中花2000pts购买。

藤乃静流	出现深优·古利亚
深优·古利亚	出现蕾娜
蕾娜	出现艾莉卡最终形态
玖我夏树	出现舞衣
尼娜+トモエ	出现暗黑尼娜(BOSS)

用艾莉卡通过剧情模式，按SELECT键可选择另一个艾莉卡。

©SUNRISE

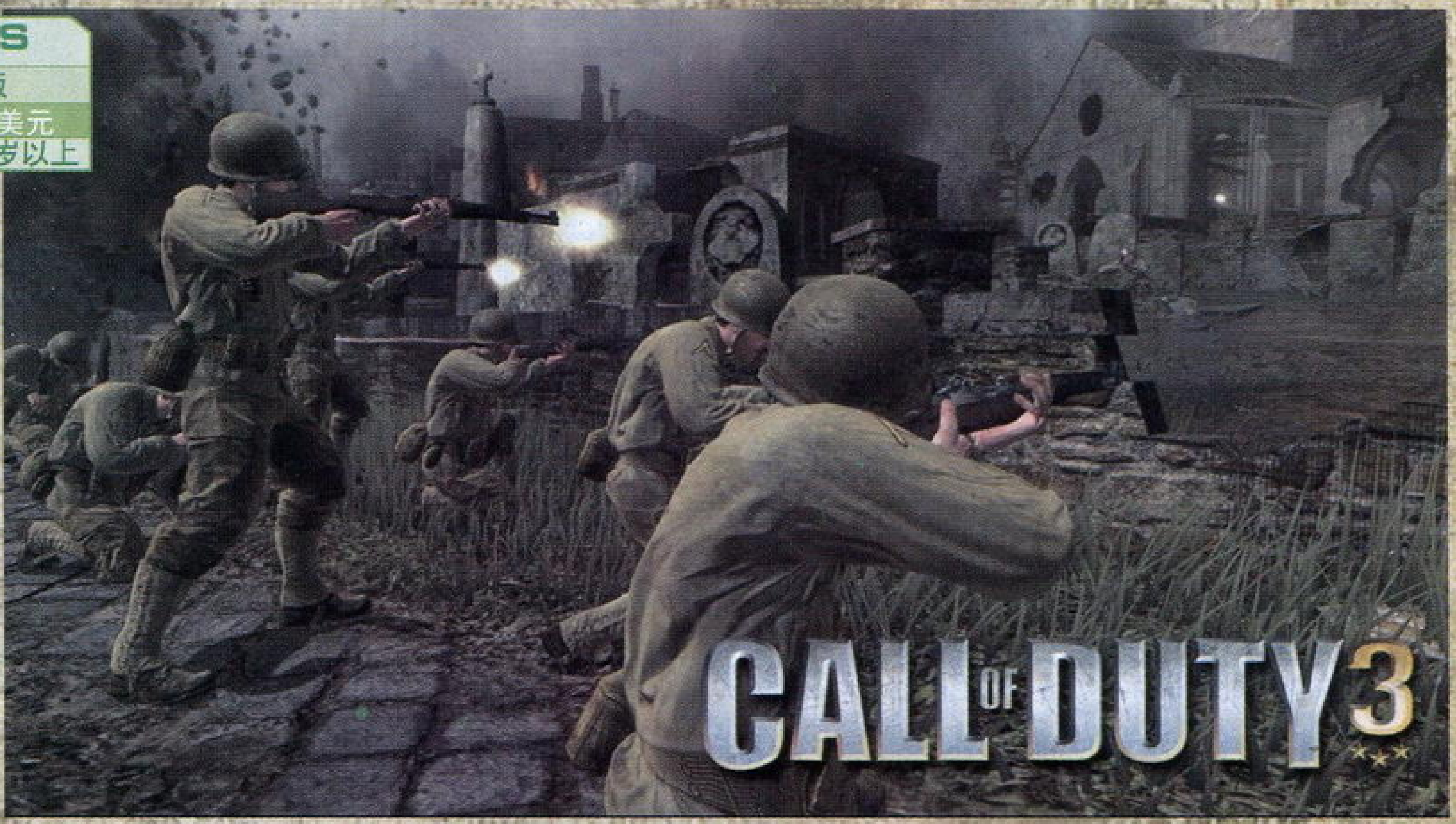
3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 十六夜 美编 anubis

使命召唤3	Activision	FPS
X360 Call of Duty 3	2006年11月7日	美版
1–4人	硬盘记忆	59.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

如果用"迄今为止最为真实的二战题材游戏"来形容本作，相信绝大部分玩家都还是会点头的。充满临场感的战场气氛、真实的二战时期城市街道、忠实还原的二战武器以及取材自史实的剧情，对于喜爱这个系列的玩家来说，上面所说的特色早已经是系列的标志了。尤其是临场感，游戏借助各种手段将硝烟迷漫的战场原原本本地呈现给了我们。

作为近一段时间X360上的一款期待之作，游戏的素质还是非常令人满意的。庞大的战场、复杂的街道、数量众多的敌人，这些都让玩家获得了更为爽快的战斗体验。硝烟、爆炸效果以及建筑物的倒塌，这些只有借助次世代机才能够真正带来的视觉震撼确实令每一个亲眼目睹的人惊叹。



画面简介

1 准星

游戏中玩家武器的准星，只有在玩家静止不动的情况下才会出现。与其他FPS游戏不同，本系列的准星并没有标出中心点，准星的整个区域就是玩家攻击时弹着点的区域，而弹着点偏离准星中心点的程度与武器、连射以及身体姿态等多方面因素有关。

2 伤害表示

当玩家被敌人击中时，便会在屏幕上显示出红色的伤害表示。在没有将HP量化表现出来的本系列中，伤害表示除了用于提醒玩家"已经被命中"之外，更重要的是将刚刚命中了玩家的敌人位置直观地表现了出来。在环境复杂的战场，有时往往需要利用伤害表示来找出隐藏在掩体后面的敌人。

3 手榴弹提示

用于提示玩家附近有即将爆炸的手榴弹，箭头表示的是手榴弹的大致位置，见到这标志一定要第一时间作出反应。

4 身体姿态

游戏里通过B 键可以实现站立、下蹲以及匍匐3种身体姿态的切换。身体姿态最主要的作用就是直接影响视野以及被命中的可能性：视野最好的站立姿态能够被命中的区域也是最大的；匍匐的移动速度最慢，但安全系数最高而且还能够悄无声息地接近敌人。

5 地图

在地图上不仅能够显示周围友军以及敌人的位置，更重要的是通过醒目的五角星将任务的目标地点直观地表现出来。地图上红色的圆点表示敌人，绿色的三角形表示友军（三角形的顶角表示友军的朝向）。

6 动作键提示

游戏中当遇到能够使用动作键（X键）时就会在屏幕下方提示玩家按键，并显示相应的动作种类。战斗中玩家主要会遇到拾取枪械、拣起手榴弹、安装炸弹以及推门等情况，只要按相应提示按键就可以。

基本操作

本作在按键排布方面与早前PS2版《Call of Duty 2 红一纵队》是非常类似的（"与X360上《使命召唤2》操作一致"这样的废话这里就不说了……），如果玩过PS2的《COD2》那么应该会快地上手。虽然游戏中的移动以及操作等按键都无法让玩家自己定制，但可供选择的按键排布种类还是很丰富的，基本上涵盖了大部分玩家的操作习惯，各位不妨在游戏开始前按照自己的习惯仔细挑选一下。

PS.下面介绍的基本操作以默认按键排布为准。

按键	作用
左摇杆↑↓	角色前后移动
左摇杆←→	角色左右平移
按下左摇杆	使用望远镜／憋气
右摇杆↑↓	视角上下移动
右摇杆←→	视角左右旋转
按下右摇杆	枪托攻击
A键	起身／跳跃
B键	下蹲／匍匐

按键	作用
X键	动作键
Y键	更换武器
LB键	投掷烟雾弹
LT键	瞄准模式
RB键	投掷手榴弹
RT键	射击
BACK键	任务清单
START	暂停

7 武器弹药与手雷数量

游戏中玩家总共可以拥有两把不同种类的武器以及烟雾弹、手榴弹两种投掷武器。玩家可以通过Y键实现两种武器间的切换（切换后一定时间内还会在此位置显示当前武器名称）。通过图标可以清楚地分出烟雾弹与手榴弹的剩余量。位于下方的数字，左边的表示当前武器中弹夹的子弹剩余量，右边的数字则表示玩家目前所持有该武器的总弹药量。

©2005 Activision.Inc

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新兵须知 完成任务是天职

游戏中玩家需要做的其实很简单，就是根据游戏中的提示完成各种各样的任务。与以往的系列相同，本作同样为玩家准备了种类丰富的任务，从制压指定地点、摧毁特殊目标、抵御敌人进攻到营救同伴以及指挥炮兵等等应有尽有。这些任务并不是一开始就一股脑都扔给玩家的，而是随着游戏进程的推进，非常自然地摆在玩家面前，配合战斗以及剧情铺垫，绝不会让人有生硬牵强的感觉。游戏中除了会在地图上用五角星标出任务的地点外，按BACK键还可以随时查看目前任务的完成情况。

新兵须知 精通各种装备

在游戏中根据任务的需要，玩家还要操作机枪座、迫击炮、吉普车甚至坦克进行作战，而这些武器装备的操作是有很大的不同的。机枪座的操作类似普通枪械最为简单，玩家要用摇杆控制准星瞄准目标，RT键开火。机枪座的优点在于不用担心子弹的消耗，并且不需要上弹，因此可以持续对敌人进行攻击，不过需要注意的是如果连续射击一段时间枪身会因为过热需要强制冷却从而导致在一定时间无法射击，再加上持续射击会导致弹道偏向过大，因此建议玩家连射一段时间后停下来调整准星并冷却枪身。迫击炮是本作新引入的武器，操作也比较“个性”旋转左摇杆为调整炮口方向，旋转右摇杆为调整炮口角度。游戏中玩家会驾驶吉普车冲破敌人的包围，驾驶方式为RT键是油门，B键为倒车，按下右摇杆为在主观视点与第三人称视点之间切换。与前作一样，游戏中玩家有机会驾驶坦克与敌人的战车互搏，坦克的主要攻击武器当然是炮，虽然攻击力高且有范围伤害，但装填时间长（准星下方的虚线表示装填时间），尤其在与地方坦克交手时一定要攻击后马上躲到房屋、岩石等掩体后面。

新兵须知 活下来就是胜利

其实游戏中有很大一部分任务并不是让玩家去战胜那些完全打不完的敌人，因此考虑“如何最有效地完成任务”绝对比“如何消灭敌人”要现实得多。即便是要与大量敌人战斗，第一个想到的也应该是找个安全的掩体、为接下来的反击创造条件。游戏中经常会在街道、房屋之间发生遭遇战，因此如何选择掩体、如何安全地通过掩体移动将是玩家真正应该考虑的。

新兵须知 高效地使用手榴弹

在游戏中，手榴弹的杀伤力是不容忽视的（尤其是在难度高的模式下对玩家的杀伤力……），而且在对付聚集的敌人或是隐藏在角落、房间的阴险家伙时尤显便利。不过由于投掷手出去的榴弹是按照抛物线轨迹运动的，因此对于没有经验的新兵（没错，说你呢，别看别人）来说，掌握手榴弹的落点可能会需要相当长的时间。如果在游戏最开始的训练中稍有留意的话，便能够比较快地掌握投掷技巧。首先是距离，训练时目标小屋的距离其实是游戏中投掷的最理想距离，只要将角度与距离记牢，之后只要根据实际目标位置进行调整就可以了。

新兵须知 真正了解你的枪

在战场上，能够确保自己顺利完成任务并活着回家的东西就是手中的武器，只有将武器的特性理解透彻了才能有自信在严酷的战场上生存。与系列之前推出的作品相比，本作中登场的武器种类更多，而且不同种类的枪械，无论在射击还是自身特性方面都有着明显的差异。

首先是瞄准，游戏中只有在玩家处于静止状态的情况下屏幕上才会显示准星，这个由中空的十字型表示的准星也只能为玩家提供瞄准的大致范围。正如前面所提到的，游戏中准星所表示的只是玩家攻击时弹着点的范围，最理想的情况是弹着点位于准星正中（也就是十字的交叉点）。然而由于受到后坐力的影响枪口不会始终保持稳定，因此连射时弹道一定会发生偏差，所以在使用能够连射的武器时尽量瞄准有效面积大的身体作为攻击目标，将明显提升命中率。除此之外，玩家在静止时的身体姿态也会影响准星范围的大小：站立时最大，匍匐时最小，不过相信基本上没有什么人会傻站着扫射，而瞄准模式下准星也没有意义，因此身体姿态这一要素对于实际战斗来说影响并不大。

如果说游戏中近距离战斗能够连射的冲锋枪是首选，那么对峙过程中的“定点清除”就要靠各种来复枪了。与弹道不稳定的连射相比，来复枪的单发点射在射击精度上就要远远超过机枪、冲锋枪了。使用点射时建议玩家按LT键进入瞄准模式，遵循“三点一线”的原理使命中率达到最大化。另外，为了弥补手柄操作的不便，游戏中当进入瞄准模式后电脑会自动为玩家提供辅助瞄准，基本上都会直接将枪口指向准星旁最近的一个目标的头部。由于在游戏中来复枪的攻击力基本上是一击必杀，因此为了保险起见建议大家在辅助瞄准出现后将枪口再向下按，这样基本就都可以做到指哪打哪了。

除了攻击外，武器还有一点需要注意的就是上弹时间以及方式。冲锋枪或是重型机枪基本上都可以随时上弹，因此只要保证弹夹里有充足的子弹就可以，免得出现一脚踹开门，面对一屋子敌人刚开了几枪就要蹲下来换弹夹……需要注意的是某些步枪（比如M1）必须在打完全部子弹后才能再装填，因此为了安全起见可以人为地将最后那一两颗子弹浪费掉。

新兵须知 同伴是宝贵的战斗力

虽然听起来有些残酷，但“胜利是靠人堆出来了”这句话还是有一定道理的。游戏中大部分时间玩家都要与友军同进退，共生死，而这些NPC无论是数量还是英勇程度都不是玩家可以相比的，因此保证随时处于团队之中是活着看到胜利的最关键要点。也许会有人对这种贪生怕死的做法嗤之以鼻，不过冲上去做孤胆英雄也就仅仅在中等难度下还有可能，到了最后的难度一个人疯冲只可能变成筛子。游戏中同伴分为两种，一种是剧情中的重要角色，这些人基本就是超人，一枪被撂倒爬起来拍拍土继续战斗；另一种是大众脸NPC，他们有可能会陪着玩家来到最后，也有可能刚一出现就被炸上天……另外，与系列作品相同，游戏中如果玩家失手杀死了大众脸NPC或是打中了重要的同伴，都会直接G A M E OVER，而这种情况最容易在向人群中投出手雷后出现。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 胜负师 美编 NINA

精英应援团★完全评测

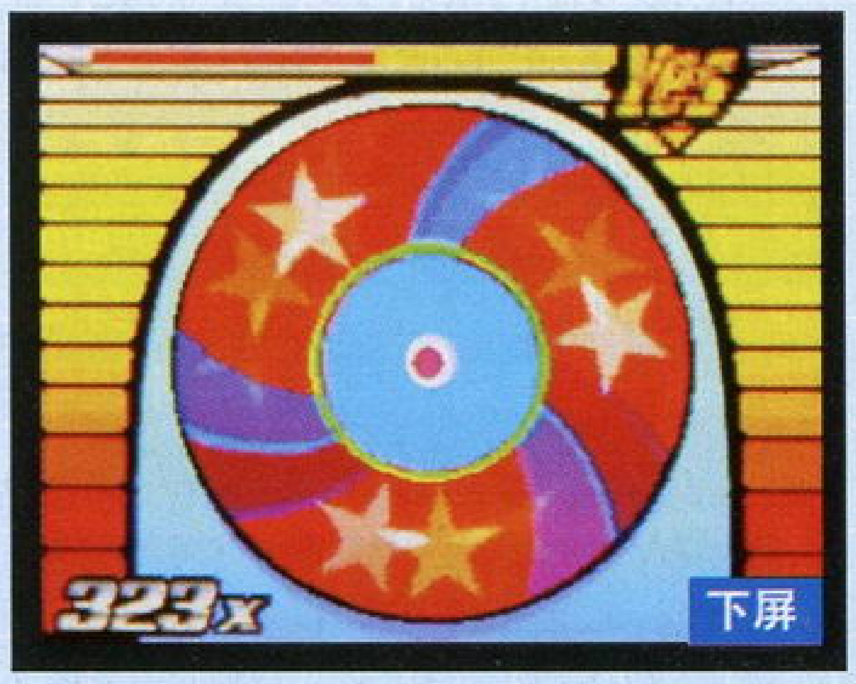
可能不少玩家还有印象，去年胜负师曾对一款NDS平台的音乐游戏赞赏有佳，并不遗余力地进行介绍和推广，这就是2005年7月18日发售的《押忍！奋斗！应援团》。在今年E3得知《应援团》会推出美版后，一直期待至今。说来也巧，这款《精英应援团》的发售日恰逢自己的生日，不能不说是种宿命的安排。因为有前作的扎实基础，所以自己从试玩到深入研究的过程并没有花费太多时间，全隐藏要素达成后也总结了一些经验、心得和感想，因此在评测前加上“完全”二字并非夸夸其谈，而以下这篇“特快专递”从内容上会着重于分享而非介绍和解说本身，希望喜欢《应援团》的玩家们能够从中有所收获。

精英应援团		Nintendo/Inis	MUG
NDS	ELITE BEAT AGENTS	2006年11月6日	美版
	1~4人	自带记忆功能	29.99美元
	无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

★指间节拍 游戏的基本规则

基本操作

游戏的基本玩法与日版相比并没有什么变化，《精英应援团》同样是只使用触控笔进行操作的游戏，完全体现NDS的异质机能。不同于一般的落下型音乐游戏，玩家需要根据一定的节奏点击下屏不断出现的圆球，点击的最佳时机就是球外慢慢收紧的同心圆与圆球重合的一瞬间。另外一种常见的操作是画面中出现一条球道，圆球会在里面滚动，而玩家需要根据球滚动的轨迹进行“划”的操作，如果球道另一头出现折返的箭头符号还要顺球道进行返回的划动操作。当下屏出现一个圆盘时，需要进行回转操作，在限定时间内回转圈数越多，得分越高。（这种劲爆的操作很毁屏幕，建议给自己的爱机贴上保护膜）



下屏

气槽与得分

气槽位于下屏上方，得分显示在上屏最上方。气槽在操作过程中是不停下降的，如果漏掉圆球，那下降速度会更快，气槽减空时即宣告失败。只有进行正确操作气槽才会上涨，而根据操作精度，每个圆球的得分会分为300、100和50三个级别，而球道的两端为30分，经过中间的每个小点得10分，连击数则会大幅影响得分的高低，难度越高影响越大。需要注意的是，在较高难度下，只有点击呈最佳状态，也就是300分时气槽才会明显上升，50分的情况甚至不能暂停气槽的下降，所以提高操作精度十分重要。气槽在黄色阶段时，经过关卡的每一段时会出现剧情的良好状态，但不会影响最终的过关与否。

下屏

升级系统

游戏的升级与前作的规则相同。进入OPTIONS的RANK选项，可在下屏看到当前等级，总得分(TOTAL SCORE)和升至下一级所需的得分。不过这里所说的总得分比较特别，是指所有已通过关卡的最高分的总和，所以想要提高等级，那么首先是需要力争通关各难度的所有关卡，特别是容易得高分的高难度。之后就需要找自己拿手的曲目，尽量打出高连击，以对总得分造成影响。等级从低到高分别是TRAINEE→SOLDIER OF SONG→MASTER OF DANCE→CAPTAIN OF SOUL→THREE-STAR COMMANDER→KING OF THE BEAT→GOD OF GROOVE→FOUR-STAR COMMANDER→LEGENDARY AGENT→HERO'S HERO→FIVE-STAR COMMANDER→LOVIN' MACHINE。

游戏难点

即便是崇尚硬派难度的老美玩家也认为《精英应援团》难度偏高。其难度主要来源于以下几点：第一，气槽下降速度很快，特别是在高难度下，漏三个圈就GAME OVER的情况非常多；第二，有些歌曲的音乐节奏不易掌握，因为需要点击的节拍是在弱拍上，或者是以背景音乐为基准，而不是演唱者的节拍。所以，玩家除了要有一定的节奏感，如能懂一些乐理知识便能事半功倍。如若不然，在高难度下只能强行“背版”。当然，在圆球出现和消失都飞快的“Hard ROCK！”难度下“背版”可以说是家常便饭，节奏感只能起到辅助作用。

上屏

操作心得

以下为个人心得，仅供参考。首先握笔姿势方面，胜负师选择较为普通的方式，握的位置在触控笔前端五分之二处，不必太用力，手指放松一些会利于微调。因为《精英应援团》是一款需要较高操作精度的游戏，所以要玩出好成绩，建议把NDS或NDSL平放在桌上，用不握笔的手将主机固定，握笔的手悬空，仅在间隙时搁在桌上休息，可提高精度并减少手挡住屏幕的情况发生。至于转圈圈的操作，推荐在接近圆心处以较小动作画圈，这要比猛转猛画更省力、更高效，也能把对屏幕的伤害降到最低。

我们的口号是 助人为乐

隐藏要素	出现条件
Sweatin'难度	将Cruisin'难度打穿后出现，使用角色变为特工Chieftain。
Hard ROCK！难度	将Sweatin'难度打穿后出现，使用角色变为啦啦队。
隐藏曲目	Rank每提升3级会出现一首隐藏歌曲，依次是《Believe》、《ABC》和《Survivor》。
使用Kahn指挥官	通过全部4个难度的所有关卡，包括隐藏曲目即可在Hard ROCK！难度使用。此时在对战模式中，原本的猫头人也会变成指挥官的本来面目。

提示1 最高等级LOVIN' MACHINE需要8000万分方可达成，胜负师在将后两个难度的所有曲目都打出最高连击数才成功晋级。不过最终的奖励只是一张特别的图片。

©2006 Nintendo/iNiS

www.plumbook.cn

创意减法 美式应援团变更点

可能是自己对《应援团》新作的期待和要求过高，所以当尝试后发现游戏的主要玩法并没有什么变化的时候，多少有点失望，哪怕只是增加一种操作方式，也可以把《应援团》的创意进一步扩展。而所谓的“创意减法”是指新作在主要规则完全不变的情况下，将两作的系统内容相减，得到的结果也就是新作的变更点了。当然，这些变更点对游戏本身来说还是起到了一些积极的。以下是系统中的主要变更点：

①在BAEEZIN'难度的前三首歌曲中有一个手指会指点玩家点击的时机，对于没有接触过《应援团》的玩家来说有一定的教学作用。

②地图变成3D的了，更直观精致一些，不过这应该不是游戏容量比前作大一倍的主要原因。

③歌曲的前奏部分可以直接跳过，这对于需要反复尝试才能通过的后期关卡来说是十分体贴的设定。

④接关画面多了一个REVIEW的选项，可以观看自己GAME OVER前失误的情况，有利于玩家“背版”。

⑤REPALY可以保存，每一关都允许存一个档，所以只存每关的最好成绩即可。在OPTIONS的REPLAY DATA中可选择观看。

⑥联机功能有较大的加强，不仅可以分享试玩、进行合作游戏或对战，而且还可以交换REPALY存档。

⑦多人模式丰富了细节，对战(VS PLAYER)时可选择角色，除了画面震动的干扰，还增加了圆球变小的干扰手段。而合作(CO-OP)时增加了一些两人同时操作的段落。最有意思的是VS GHOST，是自己和REPALY存档对战，让玩家一个人也可以模拟对战环境。

⑧曲目从前作的15首增加到了19首，其中3首为隐藏曲目，与玩家等级有关，只要升至第9级的LEGENDARY AGENT即可取得全部隐藏曲目。这样一来，等级就不像前作中那么“浮云”了。

并无国界 从选曲到故事情节

当初自己推崇《押忍！奋斗！应援团》时，能得到广大玩家的一呼百应，游戏新奇的玩法当然是原因之一。更难能可贵的是，《应援团》采用了罕见的励志主题，所有曲目都对应一个有趣的故事，而情节的表现形式是玩家们喜闻乐见的漫画，夸张的人物动作和表情可以让人很容易地理解剧情，这对于国内玩家来说无疑具备很强的吸引力。《精英应援团》在故事方面稍稍淡化了励志主题，强化了美式的搞笑风格。如果中间

情节处没有让气槽处于黄色水平线，经常会出现十分爆笑的场面。剧情方面引用了不少美国玩家十分熟悉的内容，比如其中调侃和致敬的电影就有吕克·贝松《TEXI》、罗梅罗的《活跳尸》、斯皮尔博格的《世界大战》等等，美国人生活中所熟悉的橄榄球、棒球、好莱坞、百老汇等等也都出现在了游戏中。其中还延用了日版的成功设定，惟一的慢歌所对应的故事是“人鬼情未了”，上次是爱情，这次是亲情，十分感人。

至于选曲方面，《精英应援团》也不含糊，即便对欧美音乐不怎么熟悉的玩家，听到像经典舞曲《Believe》、《Y.M.C.A.》、迈克尔·杰克逊童年时期的代表作《ABC》和麦当娜的《Material Girl》等歌曲时，想必也是耳熟能详。如果有条件，不妨把这些歌都找来听听，游戏中的歌曲不仅削减了长度，在编曲方面也有明显变化，听起来会别有味道。

曲目	演唱者	难度	对应故事
Walkie Talkie Man	Steriogram	★	橄榄球运动员照看小孩
Makes No Difference	Sum 41	★★	导演拍电影
Sk8er Boi	Avril Lavigne	★★	出租车司机飞车送孕妇
Highway Star	Deep Purple	★★★	狗狗归家大冒险
I Was Born to Love You	Queen	★★★	达芬奇画蒙娜丽莎
Rock This Town	Stray Cats	★★★	魔术师勇斗恶党
Believe	Cher	★★★★	女招待的演员梦 隐藏曲目
September	Earth, Wind and Fire	★★★★	妈妈为儿子让天气变晴朗
Y.M.C.A.	Village People	★★★★	独眼船长寻宝记
La La	Ashlee Simpson	★★★★★	白细胞与病魔的大战
You're the Inspiration	Chicago	★★★★★	帮助阴阳两隔的父女圣诞相会
ABC	Jackson Five	★★★★★★	小猫拯救婴儿大行动 隐藏曲目
Canned Heat	Jamiroquai	★★★★★★	肥忍者之不可能完成的任务
Let's Dance	David Bowie	★★★★★★	落魄富豪挖石油
Material Girl	Madonna	★★★★★★	两位美女的荒岛历险
The Anthem	Good Charlotte	★★★★★★★	棒球明星打怪兽
Survivor	Destiny's Child	★★★★★★★	食品推销员大战丧尸 隐藏曲目
Without a Fight	Hoobastank	★★★★★★★★	外星人入侵地球
Jumpin Jack Flash	Rolling Stones	★★★★★★★★	联合抗击外星人

提示2 最高难度Hard ROCK!的圆球出现的节奏和数量其实与Sweatin'难度是相同的，只是所有圆球在下屏所处的位置上下翻转，因此在Sweatin'中将NDS倒过来可以起到练习和“背版”的作用。

为应援团加油 一点展望

首先要认清一点，《精英应援团》并不是所谓的美版《押忍！奋斗！应援团》，而是一款完完全全的新作，是针对欧美市场的创意型音乐游戏。老美评论员们提及的游戏一大优点就是“你在掌机上找不到同类游戏”，（毕竟他们很难玩到日版）可见独特性是玩家和评论界都十分重视的一点。

目前看来，“《应援团》系列”很好地利用了NDS的特性，打破了音乐游戏的落下方块加节奏反馈的基本规则，从而拓展了MUG的玩法。而有趣的漫画式剧情也巧妙地避开了机能上的限制，反倒成为了游戏的一大亮点。从美国玩家和媒体的态度来看，《精英应援团》的表现还是相当令人满意的。但是不得不承认，创意的循环利用率越高，其价值也就越低。

《精英应援团》解决的只是NDS老美玩家在音乐游戏上的需求，但与前作相比，游戏的提升幅度，特别是基本系统上的变化其实是很不够的。如果处理不当，可能《应援团》的下一作就会走到传统MUG一味追求换新曲、增难度来锁定核心FANS的老路上，而这路也会越走越窄。如果说现在的《应援团》还有什么明显的缺陷的话，那无疑是容量的限制，其造成了曲目数量相比同类游戏的50首左右还有明显差距。而最大的麻烦则在于音质！尽管最近有解决NDS音乐压缩问题的针对开发商的硬件推出，但是要想彻底提高“《应援团》系列”的音乐品质，那么移向新的机种应该是一条康庄大道。以《应援团》的异质特点以及开发商Inis与任天堂的关系来说，新作转向Wii平台的可能性相当高，这么一来曲目数量和音质问题均可迎刃而解，只是操作系统方面可能需要根据Wii的特点进行大幅调整。

不管怎么说，《应援团》做为音乐游戏中的一门分支大有可为，也希望开发人员能够为了喜欢《应援团》的玩家而不断努力，因为我们就是他们最大的应援团！

游戏机实用技术&3DM-SAV www.plumbook.cn

游戏光环 Gamehalo 影·像·收·录

战争机器

战争机器	Epic Games	ACT
X360 Gears of War	2006年11月7日	美版
1-2人	硬盘记忆	59.99美元
无对应周边		对应15岁以上玩家

语言已经很难形容这款游戏有多棒，就算是用上所有华丽的词藻也无法让你体会到游戏的精妙，你惟一能做的就是立刻拿起手柄投入到“战争”中去。在X360面世将近一年之后，终于有一款真正意义上的“次世代”游戏诞生了，《战争机器》带给玩家的震撼不仅仅是视觉上的，更重要的在于它为今后的游戏设立了一个参照的标尺。几乎所有的玩家在玩过这个游戏之后都觉得还不够尽兴，但实际上当你体验过双人合作通关模式之后，你很有可能对单机模式失去兴趣(笑)。

文 多边形　美编 anubis

战争进阶指南

由于中文版的存在，使得国内玩家体会这款游戏的时候不再有语言障碍，所以关于基本操作的部分就不用在这里赘言了，而且游戏中时常有操作提示，很多操作根据提示即可完成，下面给大家详细介绍的是几个必须要熟练掌握的操作。

保护自己

这个动作可以戏称为“靠墙”，当玩家靠近任何掩体的时候，按下A键即可紧靠掩体站立，将自己完全隐蔽在掩体之内；如果两个掩体离得不是很远，还可以利用A键在两个掩体之间交叉换位；另外还可以利用A键直接从掩体跳出去，给敌人予以迎头痛击！

在掩体后射击的方式有两种：一是按LT键探出头瞄准射击，这种方式精确度高，但是容易受到敌人攻击；二是直接按RT键进行“盲射”，虽然这种方式很安全，但是命中率就没有任何保障，打哪儿算哪儿。

装填弹药

游戏中最令人毛骨悚然的武器无疑是电锯了，我方默认的武器LANCER前端就安装了这么一个恐怖的杀人利器。启动的方法是先按下B键让电锯轰鸣起来，(有些敌人听到这个声音就尿着裤子吓跑了)然后按RT键把电锯招呼到敌人身上，然后随着敌人的惨叫你就会看到满屏幕的“番茄酱”，以及散落在地上的敌人尸体——当然已经成为一块一块的了。需要注意的是在按B键启动电锯的时候如果被敌人击中会导致启动失败，所以在被两三个敌人围攻的时候千万不要太过鲁莽，安全第一，安全第一！

绞杀对手

按下RB键即可重新填弹，这时在屏幕右上角武器图标下就会出现一根白色的装填状态条，整个状态条为白色半透明状，在其中有一段短一点的白色区域和一块完全白色的区域。当你开始装填弹药的时候，会有一个游标开始从左至右滑动，当滑动到那一段短一点的白色区域时再次按下RB键即可完成“主动装填”的动作，填弹动作立刻完成，马上就可投入进攻；当游标滑动到那一块完全白色的区域时候按下RB键，即可完成“完美填弹”的动作，这时不仅加快装填速度，更可短期加大武器的攻击力。这一技巧请务必掌握。

操作列表	
十字键	切换武器
左摇杆	移动
右摇杆	准心移动
A	靠近掩体／按住可以冲刺
B	启动电锯／近身格斗技
X	调查／唤醒同伴
Y	观察
LT	按住进行瞄准
LB	按住打开团队菜单／查看任务列表
RT	射击
RB	重新填弹
LS	—
RS	精确瞄准（部分武器）
Back	—
Start	暂停，进入菜单

重点推荐 双人合作模式

联网模式中的对战模式就不用多说了，和你的朋友一起杀个你死我活也是游戏的乐趣之一，但是本作还提供了双人合作通关的模式，这令整个游戏的乐趣再次得到几何级倍数的提升。

在单机模式下，游戏提供了分屏合作的选项，只要你找来另一支手柄，新建一个帐号登录即可，也可以拿自己的帐号登录来记录游戏成就。

如果你能同时找到两台X360和两台电视机，那么用主机附送的网线直接将两台主机连接起来，选择局域网战斗更可避免分屏造成的视觉缺憾。在这个模式下玩家可随时加入游戏也可随时退出游戏。

在LIVE上也可以邀请好友通过互联网并肩作战，不过这种方式需要注意的是，一旦任意一方玩家掉线的话，那么所有玩家都将退回到主菜单下，这确实比较麻烦，如果能加入“等待玩家”机制，可以一边玩一边等其他玩家加入就好了。

总之这个模式的乐趣一定要玩家亲自体验才能感受它的精妙之处，我可以断言，当你尝试过和好友并肩作战之后，你可能就不会再去玩单打模式了。(笑)

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

最速流程攻略

本作的难度一共有三个，“一般(Casual)”和“困难(Hardcore)”一开始就可以选择，将这两种难度通关之后就会出现第三个难度“疯狂(Insane)”，这绝对是一个足以让你发疯的难度。简单来说，这三种难度最显著的区别在于，一是主角马库斯·菲尼克斯能挨上多少枪，一般难度下硬抗七八发子弹没有任何问题，而在疯狂难度可能两三发就一命呜呼了；二是敌人的抗击打程度，一般难度一梭子弹过去敌人就见上帝去了，而在疯狂难度可能换了两个弹夹还打不死一名敌人。不过游戏比较体贴人的一点就是当你在读档的时候可以选择难度，比如说你在困难模式打到某关的最终BOSS，反复试过多次也过不去，那么读档的时候选择一般难度就应该能轻松许多，等过了这个BOSS再选择困难难度继续攻关。

第一章：劫后

1-1 事变日后的14年

这一关主要是熟悉操作。游戏开始后跟着多姆走，会有两个选择，按LT是从监狱冲出去，实际上是实战关，按RT是按照多姆闯进来的原路返回，实际上是训练关，就难度而言后者肯定要简单些，不过在这里还是建议大家选择前者，俗话说“在实战中训练”嘛。

出去后首先找个地方做掩护，这里主要是熟悉A键寻找掩体的操作，看准敌人的方向之后按LT键探头出去射击，这里的敌人不算太多，权当热身吧。后期还会发生多姆受伤的事件，赶紧跑过去按X键将他扶起，如果在他受伤无法作战的状态中再次受到敌人的攻击就会死亡，那么便会导致游戏结束，在以后关卡的游戏中也要注意这一点。

消灭完破门而入的敌人后，冲出去将庭院里面的敌兵消灭完之后，按A键笔直冲向直升机即可完成本章节。

1-2 战火的序幕

剧情过后开始搜寻阿尔法小队的路程。上楼后遇到第一波敌人，注意利用掩体来消灭他们，你的队友也不是吃素的，能给你帮不少忙。紧接着继续前进，再上楼后遇到第二波敌人，这里的敌人都是从地下的地洞中钻出来的，虽然还是有着一定的数量，但是源源不断的敌人还是会很麻烦，所以立刻把手榴弹扔进洞穴里就可以封住洞穴。

之后来到一座桥上，发现在桥下有阿尔法小队队员的尸体，之后继续前进。同伴开门之后立刻寻找掩体，这里的敌人比较会利用掩体，多利用各个掩体在其间交叉跑位来攻击他们，结束后下楼即可完成本章节。

1-3 翁中之鳖

这里的战斗比较棘手的是那个机枪炮台，不要和它硬拼，扔个手榴弹过去可以让它清净下来。继续前进后会走到一个圆形的小广场，首先跑到中间的石碑后面躲起来，然后马上就会陷入敌人的包围之中。这里的战斗主要是在四周会出现三个地下洞穴，三个洞穴的位置虽然是固定的，但是出现的顺序却是随机的，当你听到叫喊声以及看到屏幕振动的时候，按Y键即可确认洞穴出现的位置，然后立刻用手榴弹把它封住。如果不及时封住，有可能出现两三个洞穴同时出现的情况，很容易被敌人所包围，那个时候就真的是“翁中之鳖”了。

1-4 岔路

本章节开始后会遇到两条道路给你选择，这里建议选择左边的道路，消灭完敌人上楼之后，首先冲往右边的小屋，然后从右边的门冲出去笔直跑到前方的门前，踹门进去把楼上的敌人干掉，然后在二楼的窗口把楼下机炮台的敌人干掉，这时就可以下楼去占领这个机炮台了。

机炮台用来消灭远处洞穴里不断涌出的敌人，注意千万不要让一个漏掉，因为机炮台对付近处的敌人不太顺手。结束这一波战斗后也基本结束了本章节。

1-5 潜入作战

这一次来到的广场面积更大，到达广场中心后又再次遇到兽族的攻击。正前方有机炮台，硬拼不太理智，建议从广场右边的大门进去，注意进入之前消灭掉里面埋伏的敌兵。之后沿着左边的道路前进，消灭完沿路的敌人后即可从后面占领那个机炮台。利用机炮台消灭完冲锋的一波敌兵后，跟着队友进入右边的门内，消灭完几名残余的敌兵后即可完成本章节。

1-6 黎明之槌

阿尔法小队的队员奥图斯古·柯尔在楼下被围攻，立刻冲到楼下去替他解围，之后他便会加入团队中来。

跟着队友一路前进，在一处洞穴前止住了脚步，继而一批兽族苦役从天而降，这种敌兵虽然不经打，但是速度快，而且数量多，被他们缠上也不是好玩的事情，趁他们还没有冲过来的时候赶紧消灭他们吧。

之后继续前进，在大门右边的位置可以拿到新武器“黎明之槌”，这是一种利用卫星激光攻击地面目标的武器，使用方法为按LT锁定目标，然后按RT指挥卫星发射激光，注意这种武器只能在露天使用。等队友打开门之后便看到远方的布雷兽，试试你的新玩意儿吧。

消灭完这只布雷兽之后跟着队友前进，不久又会遇到另外一只布雷兽，在消灭它之前先把前来捣乱的兽族苦役清理掉，免得它们给你造成麻烦。

解决之后从打开的门下楼，剧情后完成本章节。

1-7 战士的愤怒

在消灭完第三只布雷兽之后，即完成了消灭所有布雷兽的任务，那么现在赶紧去支援阿尔法小队吧。

从刚才进来的屋子另一侧会遇到冲进来的敌兵，利用掩体来消灭他们，之后顺着他们进来的路线前进，看见了需要支援的阿尔法小队。

继续前进到一处长廊前，一个机炮台正把守着这里，正面突击只能是自寻死路。从右侧的通道迂回到机炮台后方去消灭之，然后再利用这个机炮台消灭一路追过来的兽族苦役。

来到阳台后，坐上机炮台把楼下的敌兵消灭干净吧。机炮台的妙处在于不仅子弹无限，而且也不用担心炮管过热而无法连续射击，这里是游戏不多的能够好好爽一把的部分了，看完之后的剧情便可完成本章节。

1-8 细语轻声

到这里主要的难点就是BOSS战了，这名狂暴女兽人可一点也看不出是个雌性动物，虽然她看不见任何东西，但是嗅觉和听觉都异常灵敏，其强大的攻击力对你更是有着一击必杀的效果。首先得想办法把她引出墓穴，这是因为常规武器对她没有任何杀伤力，只能靠“黎明之槌”才能消灭她。

这一段建筑的结构就是三处封闭的墓穴，每处墓穴尽头都有一个封闭的门，你现在的任务就是要站在门前引诱狂暴女兽人来撞击你，在快要撞到你的一瞬间按A键跳跃闪开。一直到撞开第三个门之后，我们便可把狂暴女兽人引到露天的场所，这时“黎明之槌”便可发挥作用了。剧情过后完成本章节，也完成了整个游戏的第一大关。

第二章：夜幕降临

2-1 从地心窟出

从这一关开始就可以使用队长指令，按住LB键打开命令菜单，Y键为重新组队，A键为开始攻击，B键为停止攻击。

开始不久就会遇到路线选择，往左边走的话，敌人较多，打起来比较过瘾也比较危险；右边的路比较安全，大部分时间需要协助另外一条路上的队友消灭敌兵。

之后在广场又会遇到一场阻击战，结束后完成本章节。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

2-2 艰困恶战

这一段的战斗频率明显增加，一路上会遇到的主要敌兵就是兽族战士和榴弹兵，注意在战斗中千万不要急于求成，一点一点地消灭敌兵，确保安全后再慢慢推进。

进入废弃工厂后会遇到一些兽族苦役，快速消灭之。出门后又会遇到榴弹兵的阻拦，对他们就不要客气了。

继续前进，会看到一辆可以推动的车，按A键躲在车后作为掩体，然后有节奏地按X键往前推车，推到头之后便要面对机炮台和大批的兽族战士，要好好利用附近的掩体来消灭他们。

之后进入游民部落，随着剧情完成本章节。

2-3 前哨基地

这一段几乎全部是剧情部分，轻轻松松即可完成。本来想找圣地亚哥借一辆车，结果车在查普司加油站，这注定是一路腥风血雨。

2-4 致命的黄昏

出门后就会遇到敌人，干掉左边小屋内的狙击手之后就可以拿到狙击步枪，这玩意儿在后面的游戏中会发挥巨大作用。

过河的缆车操作方法为按X键握住舵盘；有节奏地按A键即可转动舵盘使缆车前进，注意这个过程中不要只顾着转动舵盘，一路上会有不少的敌兵过来骚扰。在途中天色暗了下来，恐怖的夜行蝙蝠出现在天空，这些小家伙虽然只会在黑暗中行动，但是它们的杀伤力却是惊人的，一旦被它们缠上就只有死路一条。

过河后的一路战斗要注意随时靠近有光源的地方，路上有不少瓦斯罐可以打爆引起燃烧，火光可以照亮周围一块地方，有些瓦斯罐躲在墙角或者木板的后面，要注意观察，千万不可向黑暗中贸然前进，除非你想知道夜行蝙蝠需要多久可以杀死你。

这一路会遇到很多远处的敌人对你进行攻击，多利用手中的狙击枪干掉他们。从一间屋子出去后又有一段推车游戏，这里注意右上方会有狙击手，而前方的机炮台可以冲到屋子里面从背后将敌兵干掉。之后在屋子里打爆左边路线上的瓦斯罐，顺着道路前进。

在一处挂着彩灯的街道前，由于这里没有瓦斯罐，你必须要自己跑到右边楼房的二楼去操作探照灯，先护送多姆走过这片区域，然后多姆在那边会帮你打开彩灯的电源，这一段路就可以安全通过了。注意下楼的时候会有兽族苦役偷袭你。

沿路前进，找到一个老头，他会帮你去启动屋子里面的光源，这一章节也到此结束。

2-5 黑暗迷宫

这一段的关卡好像在走鬼屋一样，虽然敌兵不多，路线也不是很复杂，只是那个老头儿时不时给你开个玩笑。走出屋子之后，有一辆可以移动的车，这里不需要你去推，你只需要打爆车上的瓦斯罐，车会自动往前滑行，跟着它跑吧，如果你不想成为夜行蝙蝠的午餐。

2-6 一触即发的战场

终于来到了查普司加油站，首先去给车辆加油，在加油阀那里的操作和之前过河操作舵盘的方式一样。搞定后进入加油站去补充弹药，继而马上受到兽族战士的围攻，最好躲在屋子里面打，不仅安全系数大，而且屋子里还有一些弹药可以补充。战斗结束后上车，完成本章节。

2-7 飞车疾行

下面进入一段“极品飞车”游戏时间，LT是减速和倒退，RT是前进，X键切换驾驶与炮台的操作，这个炮台是紫光炮，专门来对付怕光的夜行蝙蝠，LT瞄准，RT发射紫外线。这一段的建议是不要理睬夜行蝙蝠，加大油门尽管跑吧。

2-8 背水一战

这一战是本章的最后一幕，四面八方的敌人都有，远处楼房上还有狙击手，当然我们的同伴也不少，还有游民部落协助作战。这里注意多利用环境因素，例如射击燃油管、打爆瓦斯罐、还有机炮台可以使用。最后一批敌人是手持火箭筒的强力兽族战士，不过他们的地势比较低，用手榴弹招呼他们吧。紧张的战斗结束后完成第二大关。

第三章：深入虎穴

3-1 倾盆大雨

原本安排好的路线和计划随着车辆的抛锚而不得不做出新的修正，首先的计划是到废弃工厂内去找一些零件来修理车辆。行动开始后会发现变种的兽族苦役，它们是因为长期暴露在伊姆能源下而变异的，这种敌兵不仅速度更快，而且它们死亡后还会自爆，千万别被爆炸伤到了。一路走到工厂大门，却发现大门无法打开，只好兵分两路。进入到工厂外围的发电机组旁之后，先到电力控制室去把电源打开，然后坐电梯来到二楼，从破窗内即可进入工厂，完成本章节。

3-2 演化的怪物

进门之后先去左边开启机关，结果发现机关已经损坏，只好老老实实从右边走。遇到一名游民之后，他会帮助我们找到轨道车控制室，一路跟着他走就可以了。

走到一处木地板结构的房间，这位好心的游民难逃厄运，而我们也不得不小心翼翼地步步为营，松垮的木地板随时有可能坍塌，如果不小心掉下去了，就不要恋战，赶紧从楼梯返回到楼上。

再度穿过几扇门之后与队友会合，这里也会遭到敌人的围攻，依然要留意会自爆的兽族苦役。走到尽头后又遇到踢不动的铁门，在机器人帮忙切割的时候，会有兽族火炮兵从铁门里出现，它不仅块头大火力猛，而且体力也顽强，想快速消灭的话就得用手榴弹来招呼他了。战斗结束后门也打开了，本章节也结束了。

3-4 致命的旅程

在右边的电脑旁打开轨道车的开关后，就可以坐上轨道车来玩一把“疯狂过山车”了。这一关的难点主要是天花板上不时冒出来的兽族苦役，如果不提前把它们干掉，那么等它们掉到你车里就够你受的。至于道路两边的敌兵，尽量躲在轨道车内避开它们的炮火，注意在最后的拐角处还有一名兽族火炮兵，不要在这里前功尽弃了。

下车之后会遇到兽族苦役的突袭，消灭他们后继续前进，在核心室内启动升降台之后，会随着升降台上来两名兽族火炮兵，干掉他们后和队友一起来到地底，准备进入下一章节。

3-5 黎明前的黑暗

这一关开始不久，你和多姆就不慎跌入谷底而与巴德他们分开。这一段的路线比较简单，没有分支路线，不过一路上的敌人比较多，多利用石块的掩护进行攻击。后期会遇到一名火炮兵，解决它之后会发生一段剧情，之后干掉突袭的兽族苦役，这时便面临着道路的选择，你和多姆不得不分开战斗，两条道路的难度都差不多，不过由于是单人行动，千万要谨慎。与多姆会合之后又会遭遇一场恶战，结束战斗就可以结束这一章节。

3-6 愤怒的巨怪

终于看到了期盼已久的巨大BOSS了，这个像蜘蛛一样的大家伙却没有它看起来那么厉害。它主要的攻击方式就是用爪子来砸你，不过躲避起来很简单。对付它也很容易，首先攻击它的肚子，它便会疼得大叫，这时趁机攻击它的嘴部，它便会因为疼痛而后退，等它退到一个活动平台上之后，这时将活动平台的两个连接扣打坏即可与这只“蜘蛛精”说再见了。

与巴德他们会合之后继续前进，准备面对这一关的最后一个章节。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

3-7 冰山一角

由于要去抽水站安装定位共鸣器，我们不得不继续在这恶心的地方征战。这里可以得到新武器“机械弓”，和其他武器一样，按住LT键瞄准，按住RT键蓄力，松开即可发射，注意蓄力到一定时间也会自动发射，最大力量的弓箭可同时拥有贯穿和爆炸效果。

抽水站的攻坚战需要注意的敌兵是兽族护卫兵，因为他们手上也有和你一样的机械弓，如果被射中不仅会受伤，插在身上的弓箭还会爆炸，对你造成更大的伤害。建议的战术是一开始就绕到抽水站的后方，然后逐步往抽水站内部推进，一批一批地消灭敌人，冒冒失失地冲进去只会陷入到包围之中。

结束战斗之后，巴德开始安装定位共鸣器，而我们就去打开电梯的电源，之后随着剧情结束游戏的第三大关。

第四章：漫漫归乡路

4-1 艰困的战局

这一关一开始就是一场遭遇战，由于地域开阔，没有绝对的阵地概念，敌人从四面八方冲过来，后期还有兽族护卫兵和火炮兵前来搅局，颇为棘手。战斗的时候注意观察四周的情况，不要不小心冲到敌人堆里面去了，个人建议从左边绕着广场迂回前进。

之后又要选择前进的路线，左边的路线是支援队友前进，稍微要简单一点，不过愿意挑战自己的玩家就往右边前进吧。首先是一段巷战，结束后走到庭院内，用黎明之槌把布雷兽消灭掉，之后出现的兽族洞穴用手榴弹封住。后面的道路比较轻松，沿着道路前进，不久即可与队友汇合，打爆眼前的瓦斯罐即可炸开道路。走过去后发生剧情，完成本章节。

4-2 每况愈下

穿过一个门洞走到一个小庭院中，左边的门被封锁，必须召唤杰克过来切割。等待的期间出现兽族洞穴，最后还会出来两名火炮兵，手榴弹是消灭它们最快的方法。

进入到温室里面之后记得拿一把黎明之槌，然后在最大的一间房又会遇到狂暴女兽人，躲开她的第一次攻击后从她出现的门出去，一直把她引到最后的庭院内，这时黎明之槌就可以使用了，赶紧烧死她吧。

解决掉她之后先去庭院正前方中间打开水阀，扑灭大火后前进，即可完成本章节。

4-3 艰困路程

这一段一开始，趁着黎明之槌还没有断线，赶快跑到庭院中，利用黎明之槌将高台的机炮台干掉，接下来就轻松多了，后面出现的兽族洞穴如果还有时间，也可以利用黎明之槌封死。期间会有不少兽族苦役出来捣乱，不要被它们搅乱了阵脚。

战斗结束之后沿着长廊前进，踢开门后又是一场遭遇战，敌人一批一批地涌过来，不过这里的掩体也还算足够，注意不要陷入敌人的包围便是。打完这一段，走过一片楼梯即可通过本章节。

4-4 归乡

这一段仍然是无休止的战斗，路线方面比较单一，一路边作战边前进即可。一开始可以躲在高处来消灭下面的敌人，这里结束后，往前走比较麻烦的是掩体不够，而前方又有两处机炮台把守，建议用机械弓来先搞掉机炮台，然后返身沿着右边的墙壁走到头，顺路进去后，迂回作战从后方将刚才的敌人消灭掉。然后沿着大路前进，踢开尽头的铁门，进入下一章节。

4-5 理想殿堂

终于来到了菲利的家，不过这里已经被兽族占领，只好强攻进去。一开始我方处于地形上的劣势，敌人占据高处，火力压制令我方倍感难受，只能一个台阶一个台阶地往下啃，这一段敌人的兽族火炮兵和兽族护卫兵极多，它们皮糙肉厚且火力威猛，对付它们千万要小心。

突破楼梯的火力封锁之后，巴德他们也赶来了，不过他们得负责去检查装甲运兵车，而菲尼克斯和多姆就得想办法攻进屋子里面了。二话不说先冲进门去，左边会出现兽族洞穴，封死掉后上楼，把二楼清空。之后又会听到楼下的动静，下楼的时候从左边的门内冲出一个兽族战士，干掉它后进门。之后的路线比较单一，走到尽头后转动机关打开铁门，现在的任务要找到隐藏在地窖里面的实验室。顺着地道前进，消灭完沿途的敌人后来到酒窖，完成本章节。

第五章：孤注一掷

5-1 光子列车

月台的战斗颇为棘手，首先在高处有狙击手，四周还会出现两处兽族洞穴，还有不断出现的兽族苦役，月台那边列车里还有敌兵把守，难度可想而知。战斗的时候千万注意变换走位，不要死守一个地方不动，特别是当兽族苦役跳来跳去的时候。优先把高处的狙击手干掉，然后用手榴弹封死兽族洞穴，等到游戏出现提示的时候，立刻冲向月台完成本章节，剩下的敌人就可以无视了。

5-2 失控的列车

这一段路线很简单，往列车前方走就可以了，一路上的敌人多，掩体也多，耐心点即可安全通过。走过几节车厢后遇到无法打开的车门，就在杰克帮忙的时候，又一名狂暴女兽人出现了，由于这里无法使用黎明之槌，所以只能躲避她的攻击。往回跑两节车厢，便会看到某处车厢连接的地方有个绿色的按钮，先把狂暴女兽人吸引到后面的车厢，然后按下这个按钮即可甩掉她。

继续顺着车厢前进，这时会看到空中有掠夺者过来追击，在一处楼梯前爬上车顶，来回使用两把机炮将追击的掠夺者干掉，大约打掉10个左右就可以保证暂时的安全。回到车厢内继续前进，这时主要的敌人变成了最烦人的变种兽族苦役，由于车厢空间小，打死它们之后立刻跳开，避免被它们的自爆伤到。

继续前进到一处需要按绿色按钮的地方，按下后等铁罐滚下车厢后再继续前进，后面遇到这样的地方也是一样，否则过去会被轧死。走到最后一节车厢后，会有一定的弹药和武器补充，这时就准备迎接游戏的最后一刻了。（这一关建议在一路上收集兽族护卫兵掉下的机械弓，准备对付游戏的最终BOSS，这个要比狙击枪更有效率。）

5-3 死亡终站

游戏的最终BOSS就在你的眼前，兰姆将军被夜行蝙蝠包围着，一般的攻击不会伤害到他，不过我们也有巴德他们的直升机作火力支援，他们会用探照灯照射兰姆将军，这时夜行蝙蝠便会散开，这也是你攻击兰姆将军最好的时机。不过需要注意的是，兰姆将军的攻击火力非常猛，所以不要顶着他的火力进攻，另外在空中还有掠夺者来偷袭，幸好直升机能帮你解决不少麻烦。

至于攻击兰姆将军的方式，个人建议首先躲在一开始的掩体后面，等到兰姆将军身边的夜行蝙蝠散开之后，如果有机械弓的话一定要瞄准射到他身上，爆炸能给他造成很大的伤害，如果有狙击枪的话就瞄准他的头部攻击，注意这些上弹动作最好能做到“完美填弹”，这样能增加武器的攻击力。如果兰姆将军走到你眼前了，立刻跳出去奔向车厢的另一头，这里也有一处掩体可以借用，那么剩下的攻击方法和上面就一样了。至于网上流传甚广的“等兰姆将军走近后连丢四颗手榴弹将其炸死”的说法，个人认为偶然性比较大，而且比较冒风险，但是也还是值得一试。

干掉兰姆将军后，游戏便迎来了大结局，不要以为战争结束了，这一切说不定只是一个开始……

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

因2002年在PC上推出的S・RPG而深受众多玩家喜爱的《传颂之物》今年可谓是风光无限，除了由游戏所改编的动画在日本本土引起不小轰动外，由电脑移植到PS2上的本作也是素质不凡，超越现实的冒险舞台，跨越千年的凄美爱情让任何一个玩家都不能仅仅只用S・RPG来衡量它的价值。本作最让人惊喜的还是游戏内容的变化，除了增加全新的原创人物和故事情节外，“药术”、“协力攻击”这些不曾在电脑版出现过的战斗要素也让游戏的战略要素更上一层台阶。强烈建议各位玩家在看过本作的动画后再开始游戏，在其中你还会发觉一些剧情上的变化，对了解整个故事的完整世界观有更大的帮助。

传颂之物 逝者的摇篮曲	AQUAPLUS/FLIGHT PLAN	S・RPG
PS2 うたわれるもの 散りゆく者への子守唄	2006年10月26日	日版
1人	104KB	6800日元
对应周边未定		对应玩家年龄：12岁以上

用永不褪色的涂鸦 连接梦中的未来

文 晴天 美编 菲菲

うたわれるもの 散りゆく者への子守唄

影响剧情的关键人物

哈库罗 ハクオロ

CV：小山力也

体内封印着“解放者”的失忆青年，生命垂危之时被艾露露所救，之后由于地主阶级的压迫，和族人一起推翻了坎纳西科乌鲁贝国的腐败统治并建立图斯库尔国，最后在大陆接连不断的纷争中逐渐恢复了记忆，第二次大封印之后再次进入长眠。

解放者『空蝉』

最初附着在被研究人员称为ICEMAN的考古学家身上，本来已经进入冰封状态的它，在古代人研究ICEMAN基因时而被唤醒，最后在ICEMAN得知“命”遭到解体处分后，致使它的力量暴走而毁灭了古代人。第一次大封印的过程中，作为人的良知使其产生了消灭自己的想法而使人格分裂，目前残留在哈库罗体内的是被称为“空蝉”的人格。

艾露露 エルルゥ

CV：柚木凉香

亚玛由拉村的年轻药师，跟随严厉的婆婆图斯库尔学习医术，因其温柔的性格和甜美的笑容，受到所有村民的喜爱。在大地震中为了救助即将死去的妹妹而和“空蝉”订下契约，一直在失忆的哈库罗面前隐瞒自己所知道的一切，并慢慢对其产生了爱慕之情。

命『ミコト』

负责照顾ICEMAN的亚人类实验体3510号，为了叫起来方便，ICEMAN根据她名字的日文发音替其取名“命”，随后在水岛的帮助下和ICEMAN一起逃离研究所并怀上了他的孩子，并将研究所的钥匙挂在孩子的颈部世代相传。最后被睦美等人重新抓回研究所后，作为重要的研究素材而被解体，不但是艾露露等亚人类的祖先，更是艾露露的前世。

卡缪 カミュ

CV：钉宫理惠

欧卡米亚凯国的调皮公主，是乌露托莉的亲妹妹。以担任图斯库尔辅佐的名义与哈库罗等人相遇，最后与柚叶和阿露露成为了莫逆之交，并时常一起游玩。由于其体内封印着睦美的人格，最后和姐姐一起执行“大封印”再次使“解放者”进入长眠。

睦美『ムツミ』

研究人员根据ICEMAN的基因所复制的最强亚人类，一直视ICEMAN为自己的父亲，黑色的双翼是其最大的特征。作为欧卡米亚琉族的祖先，其会使用包括“大封印”和“净化之炎”在内的众多强力法术，由于不忍心看到自己父亲的两个人格互相残杀，当其从卡缪体内被再次唤醒时，一直极力阻止他们的相遇。

迪 ディー

CV：池田秀一

欧卡米亚琉族的学者，乌露托莉的哲学老师。在某次探索遗迹的过程中被“解放者”所分裂的人格“分身”强制附体，随后背负上消灭“空蝉”的宿命。和哈库罗不同的是，他已经完全失去了附体前个人的意志，目前仅仅是“分身”所借助的一个躯壳而已。

解放者『分身』

和“空蝉”同样都是属于“解放者”人格的一部分，他存在的目的就是消灭“空蝉”。占据了迪的躯体后，先后出现在大陆的各个国家挑起战事，以引诱“空蝉”出现，最后还将极具破坏力的战斗兵器阿弗・卡姆传授给夏库克波尔族人，并与他们订下“永远服从自己”契约，从某个意义上讲，他也是致使库娅精神崩溃并导致整个库涅卡门国灭亡的元凶。

©2006 AQUAPLUS All Rights Reserved.

www.plumbook.cn

生死与共的同伴

阿露露 アルルゥ

CV：沢城みゆき

艾露露的亲妹妹，性格内向，不喜欢与陌生人交流，但在结识了柚叶和卡缪后逐渐变得开朗起来，并且和“主”的孩子穆卡鲁及灵兽嘉恰塔拉一起与哈库罗并肩作战。

胧 オボロ

CV：桐井大介

为了帮助妹妹柚叶筹集医疗费而成了盗贼团的首领，最后在哈库罗的劝说下回归正途，并与其结为义兄弟，经历过建立和守护图斯库尔的一系列事件后，终于成长了起来。

多利&古拉 ドリィ&グラア

CV：渡边明乃

虽然外表上很女性化，但其实是男儿身，由于在弓术上拥有极高的造诣，是胧的得力助手，最后和胧一起为守护图斯库尔而战。

贝纳威 ベナウィ

CV：浪川大辅

原坎纳西科乌鲁贝国国王殷加拉的近身侍卫，在结识哈库罗之后终于有机会实现自己的伟大抱负，利用沉着冷静的头脑和丰富的军事知识帮助哈库罗在多次战役中赢得胜利。

克罗 クロウ

CV：小山刚志

贝纳威的忠实部下，武艺高超但缺乏冷静的判断，而且还有那么一点好色。虽然从一开始和胧多次发生冲突，但是之后两人却成为了不可分割的好朋友。

藤香 トウカ

CV：三宅华也

来自库查・凯查国的艾文库鲁加族剑士，起初因为“幻术”的蒙蔽而与哈库罗等人交战。事情真相大白后成为了哈库罗的近身侍卫，并与众人一起踏上了寻找幕后黑手的旅途。

卡露拉 カルラ

CV：田中敦子

来自纳・托库国的吉利亚基纳族剑奴，遭遇海难后被哈库罗所救，拥有常人无法比拟的臂力，最后在哈库罗的帮助下推翻了其祖国的腐败统治，帮助自己的弟弟建立全新的政权。

乌露托莉 ウルトリィ

CV：大原さやか

欧卡米亚凯国的公主，卡缪的亲姐姐，由于以侍奉“解放者”为目的，所以知晓“大封印”的发动方法。作为崇高的神族却向往普通人的生活，尤其是作为母亲的感觉。

壮大的冒险舞台

大陆势力分布图

欧卡米亚凯 オンカミヤムカイ

侍奉“解放者”的宗教国家，以维护大陆的和平与安定而存在，其中居住的欧卡米亚琉族因继承了“解放者”的力量而会使用各种法术，“贤大僧正”是其中的最高权力者。由于在整个大陆传播“解放者”的教义，所以得到了大多数国家的尊敬和爱戴，是整个大陆最具号召力的国家。

图斯库尔 トゥスクル

哈库罗率领起义军推翻克纳西科乌鲁贝国所建立起来的国家，之后为了抗击周边国家的侵略，哈库罗无意中扩大了其领地范围，成为了大陆东方最强大的国家。

西肯利贝查姆 シケリペチム

崇尚侵略与扩张的军事化国家，依靠其强大的兵力不断吞食着周边的小国和部落，君主尼维尔被迪所利用向图斯库尔发动战争，失去理性的他放火焚烧了自己的王都，现在已是一片荒芜之地。

库涅卡门 クンネカムン

为了改变夏库克波尔族族人遭到歧视的现状，与迪订下契约并得到了强大的战斗兵器阿弗・卡姆。随后女王库娅在左右大将希恩和哈维恩库亚的煽动下，以诺赛谢奇卡国的侵略为契机进行反侵略，开始了统一大陆的计划，最后因“净化之炎”而灭国，库娅在经历同伴的背叛、种族灭亡的双重打击后精神崩溃，退化到了幼儿时期的智力。

库查・凯查 クッチャ・ケッチャ

以游牧民族为主的国家，高超的骑术让他们在战斗中无往不利。君主奥利卡坎在“幻术”的迷惑下发动了与图斯库尔的战争，战败后被图斯库尔所吞并。

纳・托库 ナ・トゥンク

以贩卖奴隶而牟取暴利的劳动力输出国，最后被卡露拉的弟弟迪利霍所率领的起义军所灭亡，对卡露拉一片痴情的君主斯欧卡斯最后死在卡露拉怀中。

诺赛谢奇卡 ノセシェチカ

大陆的三大强国之一，君主坎赫鲁达利在库涅卡门的反侵略中被俘，洗脑后成为了迪的忠实部下，国家灭亡前后只有四天而已。

艾鲁姆伊 エルムイ

被诺赛谢奇卡国操纵政权的傀儡国家，由于无法违背坎赫鲁达利下达的“进攻库涅卡门”的命令，最终走向灭亡。

提示1 在探索部分按下L2/R2键可以查看之前的对话内容，此时按下○键还能反复播放该句对白的语音。

www.plumbook.cn

游戏系统解说

本作的流程共分为探索和战斗两个部分，在探索部分中选择特定的地点就会触发剧情事件，随后进入战斗，以下将为玩家着重介绍战斗部分的相关内容，关于探索部分的说明和道具收集请参看流程中的相关提示。

基本操作

十字键	光标移动
○	确定/攻击
×	消除对话框/取消
□	显示战场地图及行动顺序
△	道具和技能详细说明/移动和攻击范围确认
L1/R1	切换角色面对的方向
L2	查看所选单位装备道具和技能
R2	开启建筑物透明效果
SELECT	打开系统菜单

移动

地图上显示的蓝色区域为角色可移动的范围，将光标停在需要前往的方格按下○键即可进行移动操作。

原地攻击后可进行移动和所有上位魔法无法在移动后使用需要特别注意。

攻击

角色移动后所显示的红色区域为可以使用武器攻击到的范围，魔法的攻击范围会在选择魔法后显示在地图上，后期多利用△键确认敌人的攻击范围才能减少很多无谓的伤害。从侧面和背后攻击都有不同程度的伤害加成，攻击后按下×键可以快速返回执行命令的角色，从而省去将光标移回角色身上选择指令的繁琐操作。

当贝纳威获得“贯通攻击”的技能后，再使用枪进行攻击就会具有同时攻击前方2格的效果，但必须在攻击时选择站在前方的敌人，后方敌人所受到的伤害为前方敌人的1/2，此方法同样适用于他的单体必杀技。

协力攻击

当两个具有特定关系的角色气力MAX并相临(只要主导角色站在协力角色周围8格内即可)时，选择菜单中“协击”就可发动协力攻击，这种攻击方式可以大面积打击敌人，并使敌人陷入各种不利状态，所有协力攻击会根据剧情的发展而逐渐领悟。

主导角色	协力角色	附加状态
ハクオロ	オボロ	气力下降
エルルゥ	アルルゥ	全体HP&异常状态回复
アルルゥ	カミユ	气绝
オボロ	ドリィ+グラア	气绝
ドリィ	グラア	攻击力下降
グラア	ドリィ	防御力下降
ベナウィ	クロウ	气绝
クロウ	オボロ	–
カルラ	トウカ	防御力下降
トウカ	アルルゥ	–
トウカ	アルルゥ+ガチャタラ	气力下降
ウルトリィ	カルラ	攻击力下降
カミユ	ウルトリィ	防御力下降

能力强化

在战场中消灭敌人或破坏障害物会追加额外的学习点数。不同的角色成长每种能力所需要的学习点数不同但可以进行累计，尽量提升角色的优势能力(所需学习点数最少的一项能力)能最大发挥角色的潜力。

技能学习

每场战斗出场的角色都会获得固定的经验值，随着等级的提升，每个角色会领悟不同效果的技能。

本作只需要集中提升“攻击”和“防御”两项能力就能在剧情战斗中所向披靡，提高“术防御力”并没有太大效果，尽量不要在它上面浪费学习点数。

道具装备

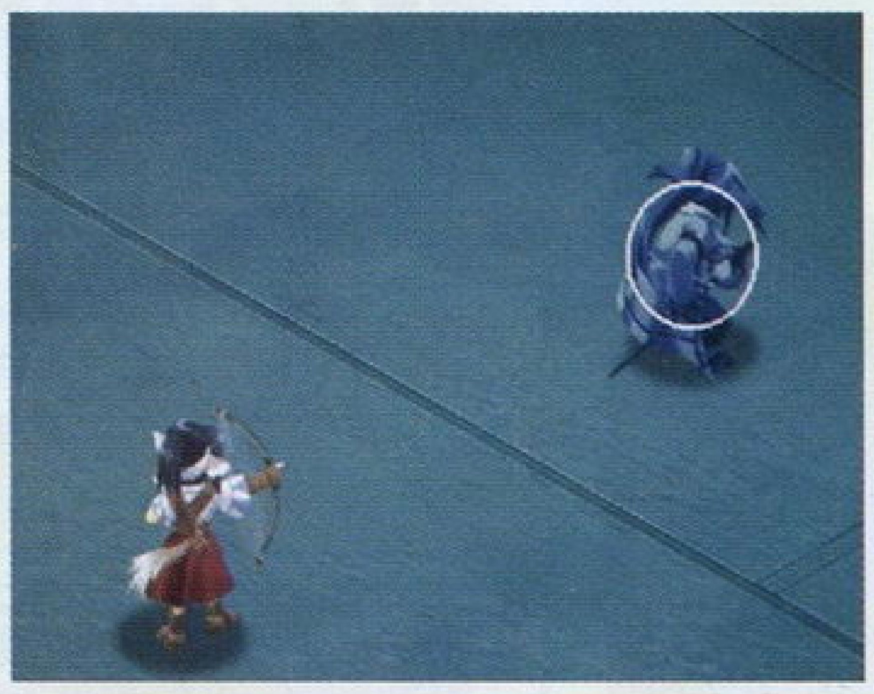
在每次战斗的准备画面，选择角色后按下□键可以进行道具装备，道具分为“装备品”和“消耗品”两类，在两个装备栏中，同一角色只能装备一件装备品，而消耗品则可同时装备两个。由于消耗品在一次战斗中只能使用一次，因此建议多利用装备品提升自己的能力，而大多数异常状态都会在一定回合后解除，所以没有必要装备上解除状态的物品，回复的工作则可完全交给艾露露来完成。

药术

PS2版艾露露追加的专用指令，合理利用各种效果的药术会使战斗向更有利于我方的方向发展，每种药术的使用次数会随着艾露露的等级而逐渐增加，每次进入新的战斗，药术的使用次数都会回复到最大值。

药术名称	领悟等级	附加效果
フミルィルの蜜	5	回复单体异常状态
ボロネロ草の软膏	5	单体攻击力上升30%
ヤツモロロの药汤	7	十字型区域内我方复数单位HP回复
トンプルチの软膏	9	单体防御力上升30%
ワプアプの粉末	11	单体攻击力下降30%
テクヌプイの香烟	13	单体防御力下降30%
カプマゥの煎茶	15	回复单体气力20%
コゥーハの软膏	17	单体术防御力上升30%
ネコンの香烟	19	单体气力下降30%
红皇バチの蜜蜡	21	单体附加“混乱”状态
ケスパゥの香烟	25	单体附加“气绝”状态

连击/必杀技



当角色攻击敌人时，屏幕上会根据攻击的节奏显示白色的圆圈，在光圈快消失时按下○键即可形成连击。当角色气力MAX时，连击的最后会出现红色圆圈，按中它就会发动单个角色的必杀技(如果角色的等级不足，追加一次普通攻击后气力归0)，这是消灭单个敌人的利器。

所有角色的必杀技特写都是“场面回想”的收集要素。

演习

当完成“决战～ケナシコウルペ城内～”后可以在探索部分选择此项，使用S/L大法可以改变每次出现的战斗，在其中除了可以让同伴提升等级和能力外，过关后的奖励也会计入“收集品”，玩家有空的话应该多在此处进行练习。另外，不同时期所能进行的演习内容是不同的，想收集道具的玩家最好先收集完所有当前“演习”中的道具再继续发展剧情。

提示2 在探索部分任意时间按下SELECT键可以打开系统菜单，除了调整相关的设定外，还可以随时セーブ(保存)和ロード(提取)记录。

3DM.SMV
www.plumbook.cn

描绘梦想的旅途

在探索部分中选择某些地点的先后顺序会出现分支，但通常都为对应角色的特殊事件，并不会影响剧情走向和最终结局，所以流程中不会提及选项的先后顺序，除特殊注明的选择顺序外，玩家可以根据自己的喜好前往任何可选择地点。

序 失去的记忆

当沉睡的青年苏醒时，出现在他面前的是一位名叫艾露露的亚人族少女，简单的寒暄之后，青年突然意识到自己已经失去了之前所有的记忆，除了他脸上那个永远都无法卸下的面具的来历外，他甚至连自己的姓名也回想不起来。这是一个名叫亚玛由拉的小山村，村长正是艾露露的婆婆图斯库尔，她将自己儿子曾经穿过衣服让青年换上，并且为了交流的方便，她给青年取名为哈库罗，之后从艾露露处了解到，这个名字正好与她父亲的名字相同。虽然每个月都需要向地主交纳大量税金，不过村民们仍然开心的在劳动中度过每一天，某天，村子里的耕地遭到了森林野猿的破坏，为了防止灾难继续扩大并将它们一网打尽，哈库罗和特奥罗加入了防卫作战的行列。

招かざる者～ヤマユラの集落～

过关特典 シウネ・ヌクイ

战术要点 由于初期能力并不高，所以不要贸然前进，在后方等待敌人上前，然后逐个击破即可。三回合后艾露露作为增援登场，因为其只能帮同伴回复HP，建议利用地图左上的死角封住敌人攻击她的路线。

壹 森林之“主”

之后从艾露露处了解到村庄之所以能够保持和平，都依靠村庄曾经生祭过一名少女给“主”，但即便如此，生性残暴的“主”仍然会不时袭击村民，由于目前谁也没有制服“主”的方法，所以一到夜晚村民都只好将门窗紧闭不再外出。某天晚上，艾露露突然叫醒睡梦中的哈库罗并告知她的婆婆图斯库尔神秘失踪了，为了不让她担心，哈库罗独自外出寻找，但是却不幸被一名神秘男子所挟持，正在危急关头，图斯库尔出现喝住了两人。原来这名神秘男子名叫胧，隐居在离村不远的山寨中，他为了帮妹妹柚叶筹措药费，而毅然成为劫富济贫的侠盗，图斯库尔则会定期帮助他检查其妹妹的病情，并且这件事情连艾露露也不知道。某天傍晚村外再次传来了“主”的咆哮，这意味着它又将结束某个村民的生命，再也看不下去的哈库罗终于第一次与“主”进行了正面交锋，那是一头黑白相间、体型庞大的老虎，其身体犹如钢铁一般坚硬，任何锋利的武器都难以穿透，就在哈库罗即将成为它的果腹之物时，天空下起了小雨，而此时“主”也失去了攻击的欲望，仓皇地消失在了密林之中。虎口脱险的哈库罗利用现场残留的毛发发现了“主”致命的弱点——“水”，为了消除这个困饶村庄多年的隐患，在村民的帮助下，一场消灭“主”的行动正式展开。

Check

获得收集品押し叶和ユズハの发の毛。

荒ぶる森の主 ～カカエラユラの森～

过关特典 シウネ・ウンヤク

战术要点 战斗一开始就向地图右下方的陷阱处移动（陷阱地面会有颜色区别，我方队员站在陷阱上不会有危险），不要和中途的敌人纠缠，当“主”移动到陷阱时就会进入第二战。控制哈库罗和特奥罗站成图中的阵型就可以让艾露露免受伤害，此时还需要注意不要让我方角色正对“主”待机，因为其下一回合必然会绕到身后进行攻击，来自身后的伤害补正很高，再加上我方HP较低，尽量使用侧面站位。

提示3 奴万奇与萨桑德的协力攻击也会收录在“场面回想”中，很容易被多数玩家忽略。

贰 起义的开端

正在大家为消灭了“主”而欢欣鼓舞时，克纳西科乌鲁贝国的藩主萨桑特由于“村民私自贩卖铁制品”来到村庄并向大家发难，这原本是哈库罗传授给村民，让他们用卖铁所换来的金钱救济因为战乱而前来投靠的其他部落村民的方法，虽然村长出面缓和了局势，但是加重税金的处罚还是无法避免。某天，哈库罗再次陪同村长前往检查柚叶的病情，出于好意，他劝戒胧不要因为妹妹的病情而走上无法回头的盗贼之路，正在两人争执之时，柚叶的病情突然恶化，虽然在图斯库尔使用“紫琥珀的粉末”后转危为安，但是这种珍贵的药材却世间难求，哪怕是一丁点都可以让人一夜暴富。失去理智的胧再次潜入萨桑德的府邸行窃，但却不幸失手，仓皇逃跑的途中和藩主侍卫贝纳威狭路相逢，狂妄自大的胧终于尝到了失败的苦果，但贝纳威却并没有将他抓获，只身消失在了茫茫夜色之中。奴万奇再次带着大批人马前来征收税金，在众人争执之间，图斯库尔为了保护阿露露而被狂妄的侍卫所伤，临终前她将艾露露姐妹托付给了哈库罗，这件事终于触到了胧忍耐的底线，为了替村长报仇，他一人杀入萨桑特的府邸，不料却被敌人设下的埋伏所包围，为了拯救处于危机中的他，哈库罗等人开始侵入作战。

Check

探索部分按照“居间”、“广场”的顺序选择获得收集品白い布。

乱～ケナシコウルペ～

过关特典 シウネ・ヌクイ

战术要点 切记在战斗开始前给出战角色装备上回复HP的道具，由于一开始敌人会主动进攻，所以只需要原地布阵，配合多利和古拉的远程攻击就可以轻松消灭掉他们。右上角的敌人攻击力很高，不要与其近身作战，消灭掉他后让任意角色移动到他所站的地点即可过关。

Check

在战斗中按下□键可以很容易看清“障害物”的具体位置，破坏它们可以获得道具奖励，这是游戏战斗中必须掌握的规则，一定要牢记。

戻れぬ道～ケナシコウルペ～

过关特典 シウネ・ウンヤク、派手な外套

战术要点 初期可以利用胧的高移动力绕到敌人身后给予其重创，左上角的敌人术士一定要优先消灭。萨桑特和奴万奇开始移动后，建议先集中攻击奴万奇，以避免其和萨桑特发动造成前方三列小伤害+毒状态的协力攻击，萨桑特的攻击力很高，千万不要让防御低的角色处于他的攻击范围之内。

叁 敌？友？

不敌众人的萨桑德和奴万奇本想利用秘道逃脱，但却因为谁去引开众人而发生了争执，最后为了保全自己的性命，奴万奇亲手杀死了自己的舅舅。萨桑特被杀的消息很快就传到了克纳西科乌鲁贝国国王殷卡拉那里，为了给自己的亲弟弟讨回公道，他不顾贝纳威的反对，强制命令其带兵讨伐叛乱军；另一方面，哈库罗等人在萨桑特的府邸建立起了根据地，为了更方便照顾自己的妹妹，胧也将柚叶接到了这里。讨伐军很快就打破了短暂的和平，当众人赶回原来的恰奴马乌村时，这里已经成为了一片火海，而出现在众人面前的则是贝纳威和其属下克罗，冲动的胧还未等对方解释就不顾一切地冲了上去。

Check

获得收集品ムックルの缝い包み。

森の娘～チャヌマウの集落～

过关特典 ゾウヤビ・ンクリ、兵法书

战术要点 战斗开始后，只需要操纵哈库罗向上移动与敌人接触，当遭受敌人一次攻击后，下一回合阿露露就会作为援军登场，且敌人的移动力强制变为1格，之后利用其高防御的优势吸引敌人的火力，再配合多利和古拉的协力攻击就可以轻松消灭敌人，最后剩下的贝纳威两人攻击力虽高，但是由于移动力的限制可以活活将其屈死。

3DM.SMV
www.plumbook.cn

肆 关卡侵攻

在阿露露的帮助下，众人击退了来势汹汹的敌人，在询问了哈库罗的名字后，贝纳威也发出了撤退的命令。某天，众人捕获了一个行迹可疑的行商人切奇纳罗，他声称自己做的都是除了贩卖人口以外的正当生意，只不过是路过营地觉得好奇而进来看看；另一方面，刚离开营地不久的切奇纳罗却与贝纳威进行会面，从两人的言语中似乎透露出这次潜入事件其实就是由贝纳威策划的，虽然表面上打着讨伐叛乱军的旗号，但贝纳威自己心里深知这个腐败的国家迟早也会走上自我灭亡的道路，而他这样做无非是想帮助自己欣赏的人而已。由于起义军的接连胜利，起义军的兵力也在周围部落的加入后更加壮大，要想进攻最后的皇都就必须先拿下处于军事要点的防御设施。

タトコリの关～ケナシコウルペ～

过关特典 アマム・ウチュ

战术要点 优先消灭2个术士后战斗就会轻松许多，破坏关卡旁的围拦就会发生贝纳威和克罗因为落石而分开的情节，之后再破坏掉关卡的大门，克罗就会出现，建议之前先清掉剩余的杂兵，最后用我方角色将其围住就可以稳操胜卷。

伍 腐败的灭亡

殷卡拉对于多次败在叛乱军手下的贝纳威大发雷霆，并下令革去其职务投入大牢，至于抵御叛乱军的重任则由奴万奇全全代理，小人得志的他立即带着讨伐大军向起义军营地杀来，但是很快就被大家"瓮中捉鳖"的计策所捕。正当大家讨论该如何处决这个忘恩负义的人时，哈库罗将最后的决定权交给了艾露露，看着自己青梅竹马的好友落到如此田地，善良的艾露露最终还是心软放走了奴万奇。

几个月过去了，起义军已经解放了克纳西科乌鲁贝国的绝大部分地区，皇都的决战时刻即将到来，听到这个消息的贝纳威在克罗的帮助下逃出了监牢，出于作为国王侍卫的职责，他毅然决定亲自迎击起义军。在结束了毫无意义的防卫战之后，落败的贝纳威向殷卡拉传达了"亡国"的消息，为了让作为一国之君的他死得体面一点，贝纳威决定在其剖腹自杀时替其割头，这样就可减轻痛苦。手起刀落之后，本想自刎结束生命的贝纳威被哈库罗救下，最后他选择投靠这位明君，从此一个名为"图斯库尔"的国家诞生，而哈库罗则自称"白皇"登上帝位。

ヌワンギ～ケナシコウルペ～

过关特典 ゾウヤビ・ンクリ、ヌワンギの铊

战术要点 本关切忌冲出去与敌人硬拼，派三名防御高的同伴并排站在桥上就可以完全封住敌人的攻击，期间需要随时注意同伴的HP并操作艾露露回复。大约10回合之后就会发生讨伐军被围困的情节，全力进攻最后出现的奴万奇就会迎来胜利。

皇都侵攻～ケナシコウルペ皇都～

过关特典 ケウトゥアマン、金刚钟

战术要点 还是采用"诱敌深入"的战术，多使用连击和背后攻击就能很快消灭掉敌人，克罗开始移动后，建议派同伴将其围住，不然其高移动力高攻的特性会对艾露露造成很大的威胁。

决战～ケナシコウルペ城内～

过关特典 スリテンユシリ、育毛剂

战术要点 此战敌人的数量较多，可以让防御最高的阿露露将敌人引在一起，然后使用协力攻击就能大面积打击敌人。贝纳威的攻击很高，尽量不要让艾露露进入他的攻击范围。

Check

哈库罗在以上三次战斗中拥有可满血复活一次的特性。

陆 禁断的药术

建国的消息很快传到了欧卡米亚凯国国王处，这里居住的欧卡米亚琉族视"解放者"为"神"并时刻侍奉着它，同时，他们的职责也需要维持大陆秩序的和平，因此每当有新的国家诞生，其都会派出使者前往缔结同盟。这次被派遣到图斯库尔的正是该国的公主乌露托莉，其生性顽皮的妹妹卡缪也瞒着自己的父王偷偷前来，之后卡缪、阿露露和柚叶成为了好朋友，每天的嬉戏追逐给众人带来了很多欢乐。

短暂的幸福时光之后终于到了分手的时刻，为了向父王回报这次来访的情况，乌露托莉和卡缪向众人辞别，而就在他们离开后不久，西方的西肯利贝查姆也派出使者前来传达其君主尼维尔的旨意，希望哈库罗能够主动归降臣服于他。由于该国有大于图斯库尔数倍的兵力，为了避免不必要的战乱，哈库罗表面上假装答应了使者的要求，但却被尼维尔看破其"缓兵之计"，发出了向皇都进军的命令。为了成功阻止敌人的攻势，哈库罗利用"禁断的药术"调合出了威力强大的炸药，因为只要摧毁敌人的军粮储备，他们就会不战而退，而现在只要成功阻止敌人的运输队到达营地即可。

Check

冒险模式中可以选择"演习"，将特奥罗练到LV10以上才能在之后的剧情中获得收集品テオロの斧。

シケリペチム军侵攻阻止
～トゥスクル国境～

过关特典 ケウトゥアマン、金刚扇

战术要点 难度很小的关卡，消灭掉6只运输用的鸟型敌人即可过关，如果想多消灭敌人，可以派我方人员堵住地图右上方的出口，这样运输队就无法从战斗中脱离了。

柒 异族的来袭

成功阻止了西肯利贝查姆国的侵略后，某天夜晚，哈库罗和库涅卡门国女王库娅进行了会面，但从其言语中得知，欧卡米亚琉族所侍奉"解放者"其实是"祸日神"的象征，只有被居住在库涅卡门国的夏库克波尔族人称为"伟大之父"的神才是真正的"大神"，并且她还希望下次还有机会哈库罗见面，这突如其来的一切顿时让哈库罗陷入了迷茫之中。几天之后，乌露托莉和卡缪以"国师"和"辅佐"的名义再次返回图斯库尔，并且在某个暴风雨的夜晚，众人从海边遇难的船上救下一位名叫卡露拉的吉利亚基纳族少女，为了报答大家的救命之恩，她决定跟随大家一起守护图斯库尔。当一切又再次回归平静之后，特奥罗突然带来了异族已经逼近皇都的消息。

Check

获得收集品大きな德利、ムントの羽、ウルトリィの羽。

特攻～トゥスクル皇都～

过关特典 スリテンユシリ

战术要点 用我方同伴堵住栅栏的缺口就可以有效防止敌人的行进路线，后方LV12的骑兵攻击很高，尽量使用远程和协力攻击在其还未接近我方前消灭掉。地图右下角的障害物只能使用远程攻击破坏，一定要注意。

提示4 在战斗中按下R1键可以加快敌人的行动速度，在敌人较多的战斗可以节省不少时间。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

捌 真实的身分

赶来通风报信的特奥罗为了不让大家担心，隐瞒了身负重伤的情况，等大家战胜归来后，自己却因为失血过多而去世。外出收集情报的克罗此时也带来了亚玛由拉村已无人身还以及这场战斗是由邻国库查·凯查所发起的消息，面对失去挚友和亲人的双重痛苦，深藏在哈库罗心中的怒火终于重燃，在了解到敌方的主力部队即将逼近后，失去理智的他决定“先发制人”，率领大军主动进攻库查·凯查。

由于库查·凯查所居住的游牧民族擅长骑术，所以在行军途中的平原地区，哈库罗的军团遭到了由国王奥利卡坎率领的精锐军团的袭击，而更让人惊奇的是，在奥利卡坎口中哈库罗竟是其义弟，更是族人的叛徒，并且他是为了给自己的族人报仇才主动向图斯库尔宣战，因为他相信正义永远是在自己这边，叛徒并没有资格拥有目前的一切。激战的途中，艾文库鲁加族少女藤香利用高超的剑术解救出了被众人包围的奥利卡坎，最后为了彻底击退敌军，众人在其使用迂回战术的吊桥上和藤香展开了最后的决斗。

从被捕获的藤香处得知奥利卡坎将自己误认为其义弟拉库夏因的事实让哈库罗十分困惑，为了找出事情的真相，他决定只身一人前去吸引奥利卡坎，等将其捕获后再询问细节。中计的奥利卡坎在乌露托莉的帮助下终于明白自己目前所做的一切都是由于中了“幻术”所至，而正当其要说出幕后指使者之时，远处飞来的毒箭结束了他的生命，诸多的谜团再次摆在了众人面前。

エヴェンクルガの女
～クッチャ・ケッチャ～

过关特典 タラチ・タムヒト

战术要点 战斗开始后先往地图右下方移动，清除掉后方的杂兵后就可以全力攻击奥利卡坎，LV13的骑兵仍然需要小心提防。击败一次奥利卡坎后，藤香的援军就会出现，不过威胁并不大，建议先消灭杂兵争取获得更多道具的奖励。

桥の上での死斗
～クッチャ・ケッチャ～

过关特典 トゥレプの茎

战术要点 由于占有地形优势，使用多利和古拉的协力攻击就可轻松解决所有的敌人，敌方弓箭手的攻击带有“毒”效果，只要HP足够就不用急于回复，一定回合后会自动解除。

Check

破坏出发点附近的障害物获得收集品ハリセン。

偽りの真实～
クッチャ・ケッチャ～

过关特典 タラチ・タムヒト、トゥレプの茎

战术要点 此战不建议选择阿露露出战，因为在第二场景中会因为水面地形的关系使其防御力大幅下降，十分不利于战斗。第一战只有4个我方的普通士兵助阵，如果要想破坏地图中所有的障害物，建议让哈库罗装备上“フムカミの草履”以增加移动力，最后到达地图的左下角就会进入第二战。此战一定要有效利用地图左上的死角，然后配合协力攻击和艾露露的范围回复才能抵挡住敌人的进攻，当剩下奥利卡坎一人时，使用围攻战术即可消灭。

Check

两场战斗中哈库罗的“自动复活”技能无效，一旦被击败就会直接从头开始。破坏第二场景LV10的障害物会得到装备品“双蛇刀”。

玖 姐弟的羁绊

从众人处了解到事情真相的藤香恳求哈库罗带着自己去寻找杀害奥利卡坎的凶手，同时她也交出了代表君主权利的“玉玺”，成为了哈库罗的属下。某天晚上，哈库罗在离皇城不远的湖边遇见了孤身一人的卡缪，但是其重复着“为什么怎么喝水都解不了渴”的语句和不断喝水的举动却让人感到异常的不安，为了及时阻止她，哈库罗不小心划破了手，看到这一幕的卡缪竟然不由自主的凑了上来，开始用嘴吸取从伤口处慢慢渗出的鲜血，本以为这只是卡缪体贴的举动，但是从其湛蓝的眼眸中突然闪过的一丝红光让哈库罗异常吃惊，而正当他想要弄清楚事情的原委时，乌露托莉也找到了此处，为了不让哈库罗产生过多的疑虑，她只留下“应该是她的老毛病犯了，过一会就没事”的话就匆匆带着卡缪离开了。

因为得知自己的祖国正遭受战乱，卡露拉恳求哈库罗与其一同前往解决，而当一行人来到与纳·托库国交界边境处的密林中时，众人发现了一位被纳·托库国军队追杀的青年，为了从危机中解救他，哈库罗毅然加入了战斗。

Check

“演习”内容更新，这次追加的三场战斗都存在四次不同的奖励。

ギリヤギナの剑奴
～ナ・トゥンク～

过关特典 ハルニレの叶

战术要点 战斗开始后就抓紧时间和青年会合，而青年方面则利用左下角的地形多让旁边的护卫上前承受攻击以拖延时间。LV15级的上级士兵攻击附带“气绝”效果，建议让出战的同伴都装备上解除状态的物品。

Check

整个游戏玩家只有三场战斗能够使用德利霍莱，不要忘记收集他的必杀技特写。

拾 起义军的胜利

成功救下青年后，他告诉众人自己名叫德利霍莱，是纳·托库国起义军“卡露拉阿滋雷”的首领，由于该国的国王斯欧卡斯以贩卖奴隶来谋取暴利，并且让众多吉利亚基纳族人因此而丧生，自己不得以加入了起义军的行列来捍卫自己族人的生命。为了弄清卡露拉请求自己的真相，哈库罗决定帮助德利霍莱推翻这个邪恶的政权，但由于哈库罗和起义军目前的兵力并不足以抵抗国家的镇压军，再加上兵粮也快消耗殆尽，如果想在短时间内取胜，只有想办法直接潜入王宫生擒国王斯欧卡斯。

虽然对众人仍然拥有一丝不信任感，德利霍莱还是带领众人从地下水道成功潜入王宫，而站在众人面前的斯欧卡斯却告诉众人，自己千辛万苦寻找卡露拉的目的竟是希望她喜欢上自己，并且眼前这些用吉利亚基纳族人尸骨所培育出的迷人花朵也是为她而精心准备的。听到这个极其荒谬的理由，卡露拉竟然当着众人的面和哈库罗作出一些亲密的举动，而看到这一幕的斯欧卡斯自然也燃起了心中的妒火，为了消灭自己的情敌，他召集身边的护卫发起了最后的进攻。

斯欧卡斯终于倒在了众人的面前，面对这个为了爱情而陷入疯狂的男人，他的痴情还是感动了卡露拉，她将其搂入自己的怀中并承诺“只有这一刻我才是爱你的”。德利霍莱此时才明白，原来面前这个傲慢的女人正是自己失散多年的姐姐卡露拉，斯欧卡斯下达追杀令的目的就是想利用自己来做诱饵引诱她出现。习惯了漂泊的卡露拉最后还是向德利霍莱辞行，同哈库罗一起继续踏上了寻找记忆的旅途，而之前那个年少轻狂的少年也明白了自己肩上的责任，决定与起义军一起开创纳·托库国的新纪元。

潜入～ナ・トゥンク～

过关特典 紫琥珀の灵药

战术要点 本关的地图上布有大量喷火机械，移动时请多使用△键来确定它们的攻击范围，以免被其击中后附加“混乱”效果。野猿的攻击同样带有“气绝”效果，如果能力不高会很容易陷入苦战，建议从右侧的狭窄通道迂回进攻，最后到达地图的左上角即可过关。

Check

破坏掉LV10的障害物获得装备品“フムカミの奇御魂”。

カルラウアツウレイ～ナ・トゥンク～

过关特典 ハルニレの叶、血染めの带

战术要点 消灭出发点附近的杂兵后，登上宝座前的台阶就会出现新一轮的伏兵，然后破坏掉新出现的栅栏就会打开通路，由于斯欧卡斯会使用前方三格的十字型范围攻击，所以尽量采取分散移动的策略，派防御力最高的阿露露吸引他的注意，然后采取围攻就可以获胜。

提示5 探索部分中按下R1键可以快速跳过情节对话，二周目一开始则可以选择完全跳过所有的事件直接进入战斗部分。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

拾壹 复国的王女

留守本国的胧在古罗的邀请下来到了王都里的烟花之地，在一个名叫卡姆查塔露的老板娘的盛情款待下，两人完全忘记了自己应有的职责。随后赶来的贝纳威带来了“军用物资被盗”的消息，而这起事件似乎与克纳西科乌鲁贝国的余党有关。根据知情人员提供的消息，众人找到了藏匿在王都附近山脉中的卡姆查塔露和其随从洛朋，原来卡姆查塔露正是克纳西科乌鲁贝国国王殷卡拉的女儿，她不但为了给自己的父亲报仇，还期望利用这次所盗取的军用物资反攻目前疏于防范的王都，以达到复国的目的。

当她败倒在众人脚下时，贝纳威做出了“以绝后患”的决定，而就在危机一发之际，真性情的古罗出面阻止了这一切，再加上被卡姆查塔露收留的女子的劝阻，贝纳威终于明白眼前这位女子只是一时被仇恨迷惑了双眼，她仍然拥有一颗善良的心。此时的卡姆查塔露也意识到自己的想法过于天真，自己这样做迟早也会走上和父王一样残暴的老路，最后她向众人辞别，离开这个充满伤心回忆的地方，开始了属于自己新的人生。

追迹～トゥスクル山中～

过关特典 シゥネ・ウンヤク、食べかけの果実

战术要点 由于这次没有艾露露参加战斗，所以要随时查看敌人的攻击范围，以确保下一回合不会被敌人围攻，洛朋的魔法很有威胁，一定要优先将其消灭。

Check
建议最后留下一个攻击较低的敌人，再破坏掉场景中所有LV8的障害物会得到装备品“鬼灯崩”。

灭びし国の皇女
～トゥスクル山中～

过关特典 ケウトゥアマン、十德工具

战术要点 由于本关的地形狭窄，尽量在原地等待敌人的主动进攻才会减少无谓的消耗。野猿的攻击附带“混乱”效果，所以应争取在一回合内尽可能多地消灭掉它们，这样对付洛朋和卡姆查塔露就会简单许多。

残してきた想い
～旧ケナジコウルベ皇别邸～

过关特典 紫琥珀の灵药、六角の发留め

战术要点 战斗开始后先消灭后方的野猿，利用台阶形成天然屏障，再配合左右两边同伴的夹击就能有效打击敌人。后方的喷火机械附加的“混乱”效果十分让人头痛。

Check
破坏掉所有LV8的障害物会得到收集品“香辛料”。

拾贰 觉醒的猛兽

返回王都的哈库罗不时重复着同一个噩梦，在梦中他看到卡缪用力地在自己的手上划出一道道血痕，而那双殷红的双眼凝望着不断渗出的鲜血，并且每当自己大声呵斥卡缪时，却往往从梦中惊醒，这一切虽然总给人不祥的预感，但也激发哈库罗更想去了解隐藏在卡缪身后的秘密。

行商人切奇纳罗又一次带来全新的宝物，这只全身洁白的小家伙据说是传说中的灵兽，居住在人类无法踏足的溪谷深处，拥有“趋吉避凶”的能力，不过最让胧感兴趣的，还是这种灵兽的肝脏拥有神奇的治愈能力，说不定能成为治疗柚叶的最佳药材。正当胧准备对其下手之时，灵兽发动“音波”并逃到了阿露露身边，对于这个突然出现的不速之客，阿露露见到其的第一眼，嘉恰达拉的名字就浮现在了她的脑海之中，虽然胧仍然极力地想骗阿露露将其交给自己，但是一旁柚叶“我讨厌哥哥”的话语却深深触动了胧的，因为善良的柚叶并不希望用它的死亡来换回自己的康复。可爱的小家伙似乎也明白了柚叶的心意，一直待在她的身边，用雪白的尾巴轻抚着她的脸颊，一切都显得如此的和谐与平静，无奈的胧只好打消了之前的念头，并希望哈库罗能够买下它成为柚叶等人的陪伴。

得知图斯库尔与库查·凯查在上次交战中损失惨重的事实之后，曾经来犯过的西肯利贝查姆国又开始蠢蠢欲动，因为他们并不想错过这个千载难逢的绝好时机。为了让自己的国民免于战乱，哈库罗带领大家从边境地区向西肯利贝查姆国的王都发起了进攻，当大家势如破竹一路杀进王都大殿时，兴奋的尼维尔终于道出了自己向库查·凯查国王奥利卡坎施下“幻术”的罪行，而自己目前所做的一切都是要唤醒沉睡在哈库罗身体中的“猛兽”。正当众人争执之时，尼维尔按照原定的计划开始焚烧整个王都，看着眼前的一片火光，哈库罗的身体内就像有一把烈火在灼烧自己的心脏，一股巨大的能量即将爆发，任凭一旁的尼维尔用锋利的刀刃在自己身上留下一道道的伤口，自己也仿佛感觉不到疼痛，随着意识的逐渐模糊，哈库罗似乎听到了某种野兽所发出的咆哮声，最后当自己清醒过来后，面前的尼维尔早已化为了一滩血水……

Check
获得收集品木雕りの人形。

暁を乱す者～シケリベチム～

过关特典 紫琥珀の灵药

战术要点 由于敌人比较分散，在进攻途中应以优先破坏障害物为主，消灭掉后方的骑兵战斗就会轻松许多，破坏所有的障害物会获得大量道具奖励。

Check
战斗中阿露露的攻击节奏和必杀技会发生变化，而且其和藤香的协力攻击也会发生改变，千万不要错过收集其未进化前的协力攻击。破坏所有LV7的障害物会获得装备品“吼狂牙”。

ハンサナの攻防
～シケリベチム～

过关特典 水命丹

战术要点 本关同样不建议选择阿露露参加战斗，初期建议站在原地等待敌人进攻。消灭掉红色的上级士兵就会发生“泥石流”事件，如果在三回合内不将同伴移动到陆地就会直接战败，所以不建议在水面区域和敌人交战。

Check
破坏掉LV17的障害物会获得装备品“フムカミの战足袋”。

狩りし者、狩られし者
～シケリベチム～

过关特典 阳炎丹、水命丹

战术要点 由于二连战，建议派出能力最高的同伴上场。第一场战斗一开始选择从一侧突破，之后就可以很轻松的消灭掉所有敌人，最后操纵哈库罗到达地图左上角就会进入第二战。此战建议将我方同伴都集中在一个区域，待敌人上前后使用协力攻击就可以大面积打击敌人，然后依次消灭掉其余的喷火机械就可以全力进攻尼维尔，由于其会使用前方9格的范围攻击，最后应分散行动比较稳妥。

提示6 第11章的情节为PS2版原创部分，而且新追加的武器“鞭子”也只有卡姆查塔露才能够使用……

3DM-SMV
www.plumbook.cn

拾叁 神秘的机械

噩梦再次让哈库罗陷入了迷惑，卡缪对鲜血的渴望越发强烈，当其用锋利的牙齿咬在哈库罗颈部的时候，一种莫名的恐惧袭上他的心头，本以为这一切只是梦境，但是之后卡缪疏远自己的行为也让哈库罗感觉到一丝不安。某天，在库涅卡门国女王侍女纱雅的邀请下，哈库罗再次与库娅进行了会面，虽然并不知道库娅屡次邀请自己的目的是什么，但是库娅总把哈库罗当知心朋友一般，与他分享所有隐藏在心底的秘密。在临分手前，库娅很兴奋的带着哈库罗去观看自己不久前所得到的名叫“阿弗·卡姆”的神秘机械，据说这是按照一位欧卡米亚琉族人传授给她的方法所制

造出来的，由于夏库克波尔族人长年来一直都受到外族的鄙夷，永远都得不到公平的对待，所以她希望借助它的力量使自己的国家不断强大起来。

几个月后，与库涅卡门接壤的艾鲁姆伊国在诺赛谢奇卡国国王坎赫鲁达利的勒令下发动了对库涅卡门的侵略战争，人类的血肉之躯在这些钢铁的机械面前显然显得不堪一击，继艾鲁姆伊国被库涅卡门吞并后，拥有兵力优势的诺赛谢奇卡国也很快就在库涅卡门国的“反侵略”中陷入了“弹尽粮绝”的窘境，连国王坎赫鲁达利也在最后的战役中不幸被俘。初尝到胜利果实的库娅在左大将希恩和右大将哈维恩库亚的煽动下，借着“创建平等社会”的名义，开始了统一整个大陆的侵略战争，同时，库娅之前口中所提到的欧卡米亚琉族人迪也开始在右大将哈维恩库亚的帮助下开始“改造人”的计划，当然第一个实验对象就是诺赛谢奇卡国国王坎赫鲁达利。

库涅卡门的侵略战争终于攻陷了乌露托利的祖国欧卡米亚凯，其父王瓦贝利用上古留下的“封印之术”也未能阻止阿弗·卡姆的强大攻势，最终下落不明。现在挡在库涅卡门面前的只剩下图斯库尔，而库娅下达进攻命令的另一个目的则是要夺取自己的心爱的人哈库罗，目前惟一的方法就是阻止敌人攻破王都前的关卡。

Check

“演习”内容更新，其中“つわもの达の宴”会奖励四次不同的道具。探索部分获得收集品カミュの羽。

アヴ・カムゥ～トゥスクル～

过关特典 阳炎丹

战术要点 本战中任何攻击对敌人都是无效的，只要避开敌人的攻击拖延时间即可。多利和古拉由于一开始处于封闭区域，即使被敌人击败也不用担心。

拾肆 同伴的背叛

敌人的军队最终还是攻入了王都，就在哈库罗即将被哈维恩库亚杀害之时，阿露露突然出现并阻挡在了他的面前，恼羞成怒的哈维恩库亚操纵机械无情地将她打翻在地。看着满脸鲜血的阿露露，哈库罗似乎回想起了某个似曾相识的情景，隐藏在哈库罗身体中的神秘力量终于在这一刻觉醒了，一阵强烈的闪光过后，完全失去意识的哈库罗变身成了一个庞然大物，伴随着巨大的咆哮声，拥有强大能力的阿弗·卡姆瞬间全部化为了乌有，哈维恩库亚也不能幸免的惨死在了他的手下。随后赶到的艾露露将眼前的庞然大物误以为是阿弗·卡姆的同伴，为了保护自己的妹妹不再受到伤害，她毅然挡在了哈库罗的面前。恍惚中，哈库罗举起了自己那双沾满鲜血的双手，面对自己面前显得惊恐与无助的艾露露姐妹，自己却无法开口解释之前所发生的一切……

昏迷中的哈库罗在梦中看到了一具巨大的尸骨化石，隐约中他还听

到了两个研究人员的对话，而就在研究人员想要搬动这块化石时，隐藏在尸骨上物质突然苏醒，一阵惊恐的叫喊之后，一切又再次恢复了平静。

哈库罗醒来已经是事发后的第三天，由于失去了变身后的记忆，库涅卡门撤军的消息让他颇感意外。之后众人在王都附近救下了被大量阿弗·卡姆追杀的源次丸和纱雅，而源次丸此行的目的竟然是希望帮助哈库罗打败库娅，以阻止她几乎疯狂的侵略行为，同时为了取得众人的信任，他还主动提出让纱雅留在图斯库尔作为人质，并想挑断她的脚筋以防其逃回库涅卡门向库娅通风报信。最后从源次丸得知“瓦贝还活着”的消息，在乌露托莉的请求下，众人决定先前往撒哈兰岛营救他。

灼热の牢～サハラン岛～

过关特典 土甲丹

战术要点 由于敌人不会移动，只需要注意地图上的“弩弓”就可以轻松利用魔法和远程攻击消灭掉它们。到达牢房附近会遭遇库涅卡门国左大将希恩，由于魔法不能对其造成任何伤害，建议退回终点附近的狭窄通道，然后派阿露露承受他的范围攻击即可。

Check

整个游戏玩家只有四场战斗可以使用源次丸，所以不要忘记收集他的必杀技特写。

拾伍 野心的破灭

为了帮助库娅达成统一大陆目的，希恩利用迪所传授的咒文引发了体内的邪恶力量，但最终还是败在了众人手上，而正当众人救出瓦贝之时，一直在旁观察的迪也利用传送咒文和希恩一起消失在了众人面前。

短短数日过去，凭借阿弗·卡姆的强大力量，整个大陆的三分之一已经成为了库涅卡门的领地，同时在卡露拉继承“贤大僧正”的职务后，她号召大陆的其他国家和图斯库尔联合起来开始了讨伐库涅卡门的战斗，而哈库罗则带领众人向库娅所在的王都进发。在行军的途中，指挥假面军团并落败的迪使用法术将众人传送到了库娅的面前，无法接受失败事实的库娅进入了几乎癫狂的状态，而哈库罗也不顾众人的阻拦，站在她的面前让其一刀结束自己的生命。

看着自己深爱着的男子，库娅最终还是下不了手，但当她正准备放弃整个计划时，迪却再次出现，因为作为“契约”的一部分，他并不允许库娅作出背叛自己的行为。为了阻止迪做出伤害库娅的行为，众人立即将其团团围住，但却被他所发动的“禁断之术”封住了行动，接着紧跟其后的希恩和哈维恩库亚也由于渴望强大力量而迷失了自我，向哈库罗发起了疯狂的攻击，体内的神秘力量终于再次在绝望的哈库罗身上觉醒。眼看一场疯狂的屠杀即将上演，迪唤醒了沉睡在卡缪体内的另一人格，随后出现的女子很轻易便击败了狂暴化的哈库罗，同时，源次丸为了守护库娅，用自己的血肉之躯破除了迪所定下的“契约”。最后，神秘女子为了阻止哈库罗伤害自己的父亲（迪）发动了“净化之炎”，刹那间，整个库涅卡门化为了一片废墟，生活在其中的夏库克波尔族族人无一幸免……

灭びゆく者～クンネカムン～

过关特典 梦幻丹

战术要点 敌人的攻击普遍较高，如果实力不足，可以利用地图右下角的地形封住敌人的进攻路线，待全部敌人靠近后，使用范围魔法和协力攻击大面积杀敌，另外，移动时仍然需要注意地图角落中附带“毒”效果的“弩弓”攻击。

Check

破坏LV25的障害物可以获得收集品“つぼ”。

假面～クンネカムン～

过关特典 土甲丹、梦幻丹、小さな巾着

战术要点 敌人除了HP较高以外，并没有太大威胁，消灭掉最初配置的全部假面兵后就会进入第二战。之后由于迪对魔法攻击免疫，建议先用围攻战术消灭掉坎赫鲁达利，再派魔法防御较高和高物理伤害的同伴对他进行攻击，另外，迪具拥有“HP再生”（每回合回复10%HP），如果物理攻击力不足很容易陷入苦战。

クーヤ～クンネカムン～

过关特典 シウネ・ウンヤク

战术要点 左侧的六名机械士兵消灭后会出现第二波增援，再次消灭掉它们就可以获得额外的道具奖励。最后的库娅会使用前方2格内的大面积伤害技能，同伴不宜站得过于集中，多利用背后进攻就能轻松取胜。

提示7 “画像鉴赏”中的最后两张图片需要完成“战斗练习”中的第8项才会开启。

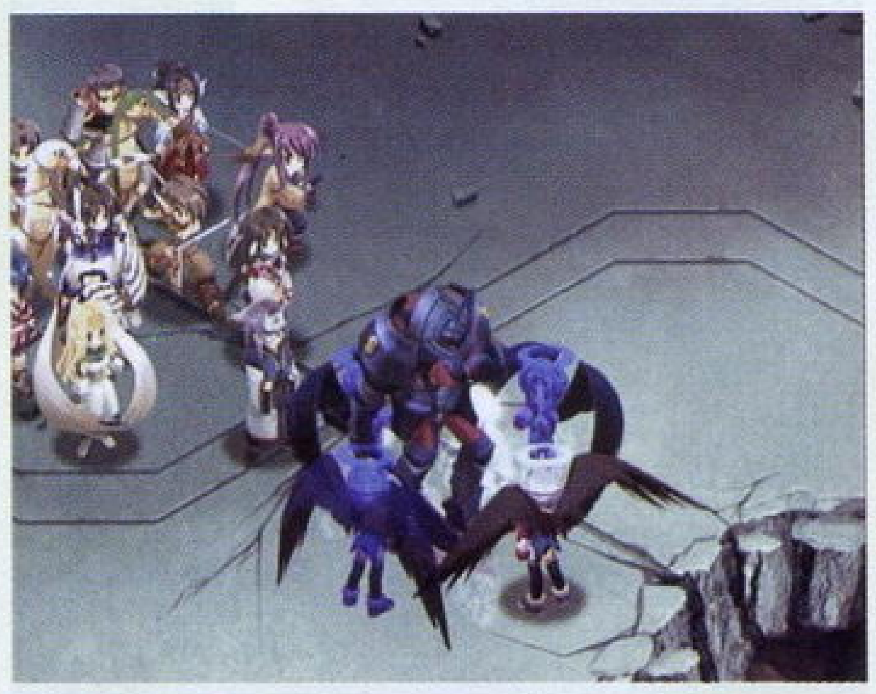
3DM-SMV
www.plumbook.cn

拾陆 找寻记忆

在梦中，一个名叫“空蝉”的灵魂正在到处寻找能够附着其灵魂的躯体，而因大地震受伤的阿露露此时也面临着生死的考验。不忍心看着妹妹死去的艾露露“渴望救治她”的愿望被“空蝉”所感应到，最后他强行实现了她的愿望，并与其定下契约，艾露露必须侍奉自己直到他的力量完全觉醒来作为交换的条件。再次惊醒的哈库罗向纱雅传达了源次丸战亡的消息，而受到极大刺激的库娅精神则完全崩溃，智力退化到了幼儿时期，毕竟以前是主仆一场，独自承受悲伤的纱雅承担起了照顾库娅的责任，或许没有迪的出现，她们现在仍过着无忧无虑的幸福生活。

为了解开自己的身世之谜，哈库罗从乌露托莉处了解到被迪所带走的卡缪正向欧卡米亚凯国的深渊进发，而那里正是“解放者”沉睡之地。随后乌露托莉使用上古的咒文打开了隐藏在欧卡米亚凯国王座后的“封印之门”，此时映入众人眼帘的正是之前的那位神秘少女，她警告众人不要再靠近自己的父亲，否则自己会不惜一切代价来阻止这一切，一阵地震之后，她再次消失在了众人的视线之中。正当众人面对最后无法开启的铁门而一筹莫展时，艾露露头上的发饰发出了感应的光芒，而深藏其中的竟是一座废弃的研究所，随后在残留下来的立体影像中哈库罗看到了一个名叫水岛的研究人员。水岛告诉哈库罗自己是负责研究他的古代人之一，并且他的真实身分是一个名叫ICEMAN的远古人类，随后由于研究迟迟没有进展，并不主张将ICEMAN再次冰封的他将研究所的钥匙交给了负责照顾ICEMAN的亚人类实验体3510号(“命”)，并希望他们能够逃出这里创造属于自己的全新生活。

听着水岛讲述的一切，哈库罗开始慢慢找回了属于自己的记忆，但就



在此时，睦美却带着希恩和哈维恩库亚再次出现在众人面前，面对乌露托莉的呼唤，睦美坦言“当自己的人格觉醒时，卡缪的精神就已完全消灭”。随后由于力量过于强大而无法控制的哈维恩库亚进入了狂暴状态，为了解除他的痛苦，希恩毫不犹豫地将其斩落于万丈深渊，而当自己再次被众人击败之时，违背约定的睦美突然出现并妄图再次用“净化之炎”毁灭掉一切，最后希恩用自己的身体替众人挡住了致命的一击，在得知自己的妹妹纱雅已被众人收留之后，欣慰地死去。

Check

“演习”内容更新，追加的惟一一场战斗存在四次不同的奖励。探索部分获得收集品历战の眼带。

太古の梦迹～オンカミヤムカイ～

过关特典 クウトゥアマン、紫琥珀の灵药

战术要点 由于敌人拥有HP再生能力，所以应采取逐个击破的战术，操纵哈库罗到达左上方的门前就会进入第二战。此战中敌人全为我方角色的幻象，其中阿露露拥有很高的防御力，如果攻击力不足，会比较难对付，而右上方的乌露托莉则会使用光属性直线范围魔法，派魔法防御力较高的同伴上前一次性解决掉她。

Check

消灭掉第一战中LV23的敌人获得收集品“同人の书”；消灭掉第二战中的阿露露幻象获得收集品“しまじまのしっぽ”。

力を求めし者～オンカミヤムカイ～

过关特典 シゥネ・ウンヤク、历战の钵金、黑手帐

战术要点 先消灭掉哈维恩库亚才能对希恩造成伤害，分散移动避开敌人的范围攻击后，采取围攻战术一回合内解决掉他们。

拾柒 契约的终结

来到遗迹的最深处，正当众人准备与睦美展开最后决战时，哈库罗利用“解放者”的力量封住了众人的行动，因为他已经不想再牵连任何人，在出发前，他也告诉艾露露“契约已经终结”，原来艾露露从“空蝉”与自己定下契约时就知道了哈库罗的真实身份，但是由于他已经完全失去了记忆，所以一直默默地履行着自己的誓言。

把守最后关卡的睦美告诉哈库罗，自己的父亲其实和他是一体的事情，所有的一切都是由于自己在执行“大封印”时，解放者的精神出现了分裂，所以诞生了称为“空蝉”和“分身”的两部分，而他们所寄宿的躯体则分别是ICEMAN和迪。“分身”存在的目的就是要利用一切方法消灭掉“空蝉”，再加上之前两者的战斗已经给予了亚人类重创，如果他们现在再次

相遇，亚人类必定会走上灭亡之路，现在自己能做的就是用尽自己的全力阻止这一切的发生。

面对自己父亲强大的力量，睦美最终还是倒下了，而此时她也明白依靠自己的力量已经无法阻止这场灾难，她解开艾露露等人的封印，希望能够合众人之力进行最后一搏。另一方面，为了拟制“分身”强烈的杀戮欲望，哈库罗和他一起跳入了“封印阵”并合二为一，睦美利用自己最后的力量将卡缪的人格返还，在乌露托莉的带领下，两姐妹再次开始执行“大封印”。

“解放者”终于被打倒了，哈库罗与所有的同伴一一告别，因为在这场寻找记忆的旅途中，自己的确学到了很多人类所拥有的宝贵情感。最后与艾露露的眼神交流也让他意识到，其实她就是“命”的转世，这穿越千年的情感冥冥之中一直存在，由于自己即将因为封印的作用再次沉睡，他希望艾露露再次为他演唱起那首温柔的摇篮曲。代表“解放者”的面具缓缓降落到艾露露的手中，世界终于恢复了应有的平静，虽然不知道封印的作用将会持续多久，但是“合二为一”的“解放者”也绝对不会再做出任何毁灭人类的举动，或许在千年后，他会利用另一种方式出现在这个世界上，用自己的方式来促进人类的发展，而他和“命”之间的的情感说不定也会得到永久的延续，现在，留在风中的只有那首为逝去的人们而歌唱的摇篮曲……

大封印～オンカミヤムカイ～

过关特典 ケウトゥアマン

战术要点 毫无难度的战斗，移动到睦美身后攻击就可轻松过关，之后出现的迪，建议让哈库罗上前吸引火力，其余同伴伺机猛攻即可。

うたわれるもの～オンカミヤムカイ～

战术要点 由于“解放者”分为三个部分，必须先破坏两侧的手臂才能对本体造成伤害，虽然它的招式多以范围攻击为主，但是远远高于我方的等级，可以使我方攻击1～2次之后轻松升级，并达到满血状态。建议战斗开始后先消灭第二回合出现的4个杂兵，再集中攻击手臂。

通关追加要素

①获得收集品“ハクオロの假面”；
②开启“战斗演习”中的第9个项目“おまけ”，攻击其中的小猫(其实就是本作的制作人员)可以从他们那里了解到不少开发的趣事；画面右下方的通路尽头会遇到AQUAPLUS的原画师“みつみ美里”；击败イシカワ可以获得“移动力永久+1”的效果，二周目记录后生效；
③收集齐100个道具可开启“战斗演习”下的第8个项目“スペシャル”，等待大家的将是与全体BOSS的华丽大对决；
④“特典”的“场面回想”中追加TV版动画的开场MOVIE；
⑤“特典”的“音乐鉴赏”中追加TV版动画的主题曲“梦想歌”。
⑥二周目开始游戏时可以选择跳过游戏中所有探索部分，但使用这个方法一些收集品都将无法获得，收集物品的玩家务必注意。

提示8 通关后游戏的开场动画会改变，同样可以在“场面回想”中反复欣赏。

www.plumbook.cn

新书特搜 NEW BOOK

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。

另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登陆levelup.cn网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/bock/)，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的机会购买到最新书刊。动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买，网址：shop33788833.taobao.com

模魂志 No.3

>>>11月20日 全国上市

BANDAI公司最新MG版强袭高达强势出击！与制作达人亲密接触，以及国内知名模型论坛sonicmodel科幻版开展的模型大赛全程追踪报道。本期还为您准备了“孩之宝”公司最新推出的《变形金刚》系列，带您回顾经典。新增的汽车工厂将为您呈现足以以假乱真的汽车模型。直击秋季“2006全日本模型和无线遥控模型展会”。本期VCD中也将继续和大家交流模型制作方法。

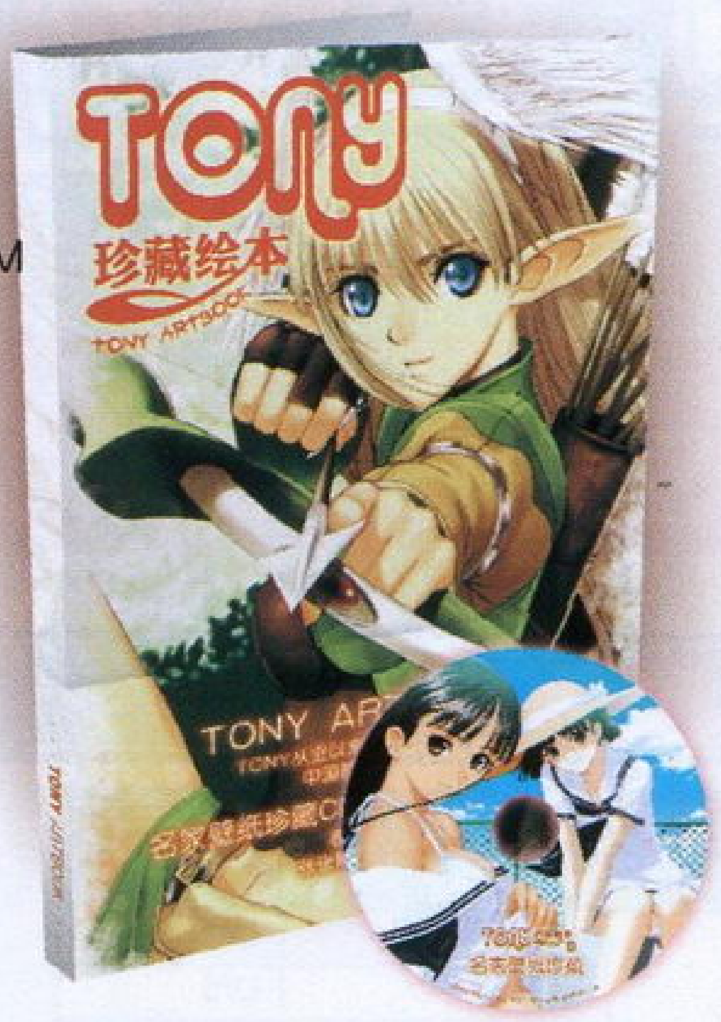
TONY珍藏绘本

>>>11月21日 全国上市

112页16开精装特辑+名家壁纸典藏CD-ROM

日本同人画界的“神”级人物
国内首本真正的TONY个人画集

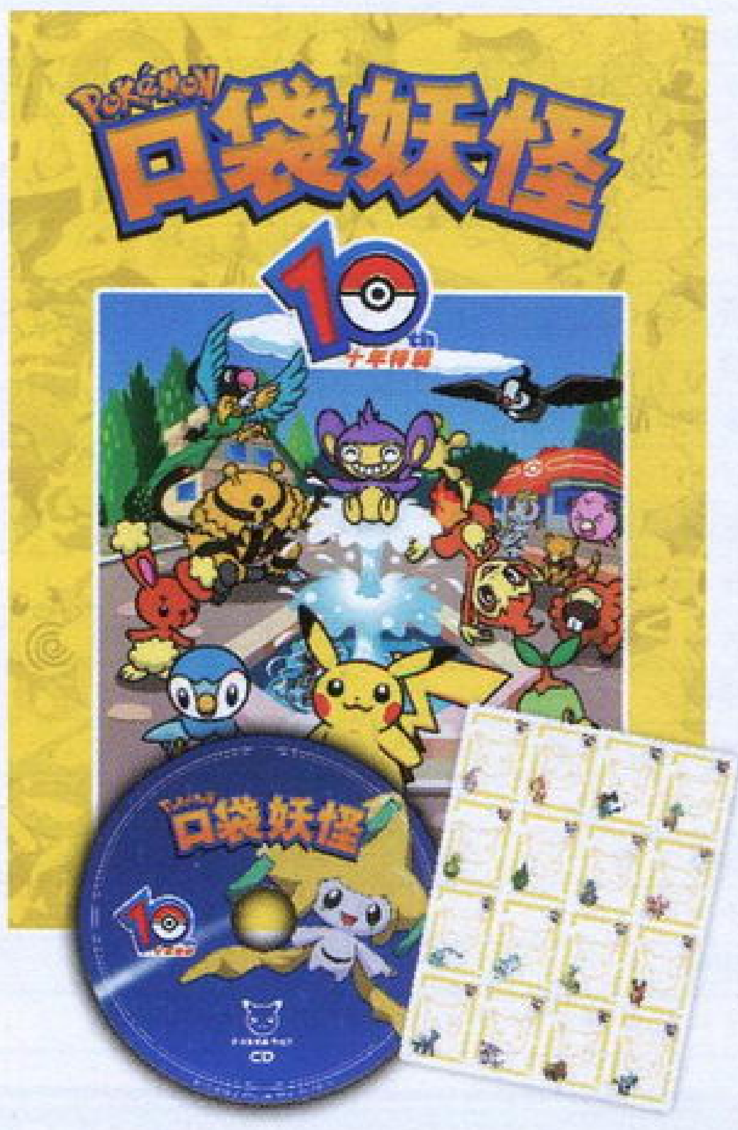
书中共收录近140张精心挑选出来的TONY原画，涵盖作品包括《光明之泪》、《After……》等游戏，以及《FATE》、《机动战士高达SEED》的同人。此外，CD-ROM光盘内还收录了数百张TONY作品的壁纸及图片，值得您永久珍藏。



口袋妖怪十年特辑

>>>已上市

掌机王全体编辑制作，特稿《时间见证辉煌——口袋妖怪十年回顾》，和各位一起回顾《口袋妖怪》从孕育到诞生、直到走向今天辉煌的全过程。“口袋画廊”收录了官方图、同人图以及玩家的COSPLAY。《口袋妖怪周边大巡礼》，从琳琅满目的口袋妖怪周边精选出三大类二百余种周边。《特典巡礼——口袋妖怪限定主机大检阅》收录GB时代至NDSL的全部主机。《全精灵最终形态战术分析》从每个精灵的特征切入，深入浅出地为大家进行解析，并列出招数搭配供大家参考。最后附上《钻石·珍珠》完全资料，方便大家随时查阅。



掌机王SP 52辑

>>>已上市

近期掌机大作一个接一个，《掌机王SP》也及时为大家带来最新游戏的详细攻略，包括PSP的《皇牌空战X 诡影苍穹》、《横行霸道 罪都故事》、《荣誉勋章 英雄》以及NDS的《星之卡比 多罗奇团前来拜访》、《风雨传说》等。本辑的“卷首特辑”《2006年度上半期日本掌机软件销量TOP100》，以详实的资料总结了2006年度上半期（2006年4月1日～2006年9月30日）日本掌机软件销量的100强，让大家对日本掌机市场有一个更为具体的了解。另外本辑赠送Tecmo人气偶像Rio的大幅海报。各地报刊亭销售中。

LEVELUP 游戏城寨 Level.17

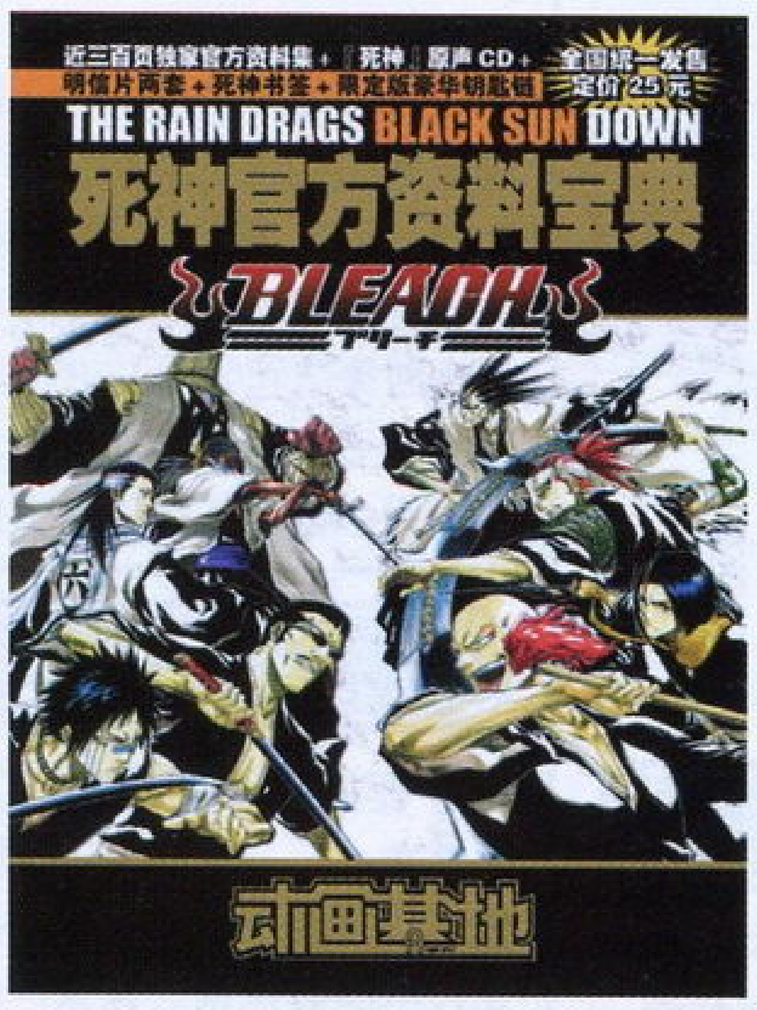
>>>已上市

蓝龙，.hack//G.U. Vol.3 漫步之速，富豪街DS等新作速报；PS3盛世来临，另一个角度分析现在买PS3值不值；研究室专题Vol.10升级的时候到了——自制系统2.71 SE-B2详细解析；动漫游推荐动画·幕末机关说 伊吕波歌；休闲BAR：另一种回忆录，鸡犬不宁，iPod nano 8GB 红色版；Web Show：天生爱做梦，电脑迷的发烧情书；美优馆：久住小春。各地报刊亭销售中。

LeveL 18 11月24日见！

死神增刊

>>>已上市



动画基地《死神》增刊现已上市。豪华大盒包装，内附288页官方资料集，角色资料、情节世界观设定、精彩场面解析、未公开神秘短篇漫画……除此之外，还附赠大量超值赠品，包括：8张明信片（有TONY大神的作品），4张书签，原声CD，更有独家华丽钥匙链（朽木白哉主题）。

游戏·人 第20辑

>>>已上市

经过两个月的积累，《游戏·人》又he 各位游戏文化爱好者见面了。主要内容包括：Xbox发售五周年纪念；微软瓜分游戏软件业的战略内幕；变形金刚《赛伯坦编年史》；《战国无双》与《战国BASARA》角色大PK；永不闭合的时空之门等十余篇精彩特企特稿及小说，海量文字尽享阅读快感。另赠送《大神》纪念画集，不容错过！各地报刊亭销量中。

www.plumbook.cn

TALES OF THE TEMPEST

研究中心

风雨传说	NBGI	RPG
NDS	TALES OF THE TEMPEST　2006年10月26日	日版
	1~4人　自带记忆功能	4800日元
	对应NDS无线联机功能、任天堂Wi-Fi网络	对应玩家年龄：全年龄

文 阳光育成计划成员 Sai　美编 菲菲

技能习得表

名称	习得条件	
カイウス		
特技	魔神剑	LV2
	散沙雨	LV5
	弧月斩	LV9
	飞天翔驱	LV18
	虎牙破斩	LV20
	裂空斩	LV26
	粹护阵	LV29
	狮子战吼	LV31
必杀技	魔神剑・双牙	LV7
	五月雨	LV12
	骤雨双破斩	LV21
	狮子千裂破	LV34
	天地猛爪击	LV35
	虚空裂斩	LV39
奥义	魔神连牙斩	LV15
	斩光时雨	LV23
特殊技	兽人化	剧情自动习得
ルビア		
ファイアーボール	初期拥有	
ファーストエイド	LV3	
バリアー	LV4	
アイシクル	LV6	
ディープミスト	LV7	
ナース	LV9	
イラプション	LV11	
リカバー	LV12	
フォトン	LV15	
ヒール	LV16	
アイストーネード	LV18	
アンチマジック	LV20	
レジスト	Lv22	
フレイムランス	LV24	
フィールドバリアー	Lv26	
レイ	LV28	
レイズデッド	LV30	
セイクリッドシャイン	剧情自动习得	
スプレッド	LV33	
リキュペレート	LV35	
リバイブ	Lv51	
ティルキス		
特技	アルテミスダンス	初期
	ケルベロスファング	初期
	タイタンウェイブ	LV13

名称	习得条件	
	ヘラクロスブロウ	LV19
	イージスシールド	LV27
必杀技	コズミック・レイ	LV16
	アストラルチェイサー	LV25
	ビショップスリング	LV33
奥义	ダスト・トレイル	LV22
フォレスト		
特技	爆碎斩	初期
	弧月闪	LV11
	月碎打	Lv23
	裂旋斧	LV27
	狮子战吼	LV34
必杀技	爆坏连舞	LV14
	翔月双闪	LV17
	双旋连斧	LV31
奥义	翔舞烈月华	LV19
	豪旋爆碎打	LV26
特殊技	兽人化	剧情自动习得
アーリア		
ファーストエイド	初期	
ナース	初期	
ストーンブラスト	初期	
ウィンドカッター	初期	
ライトニング	初期	
ダークフォース	初期	
シャープネス	初期	
インスペクトマジック	初期	
ロックブレイク	LV14	
エアスラスト	LV16	
リカバー	LV17	
サンダーブレイド	LV19	
ヒール	LV20	
グレイブ	LV22	
コンセントレート	LV24	
ブラックホール	LV25	
エアブレイド	LV28	
アグリゲッドシャープ	LV31	
スパークウェブ	LV33	
テンペスト	剧情自动习得	
レイズデッド	LV34	
グラビティ	LV36	
リキュペレート	LV38	
リザレクション	LV43	
エンジェルハイロウ	LV50	

关于无线联机功能的使用

简单地介绍一下本作的联机系统，当游戏进行到黑之森林的时候可以得到“エレウシスの键”，作用就是开启NDS的无线联机功能。具体来说就是允许最多3名玩家一起协力在迷宫中探索深处的宝箱，基本玩法就是每名玩家从自己的游戏进度中选取一名角色参加。通常情况下迷宫中的战斗是单独完成的，正在战斗中的玩家头上会有一把剑的标记，当其他玩家与之接触后就会中途参战。随着本篇进度的展开还会得到“地下10阶の键”和“地下20阶の键”以进一步扩大迷宫中可探索的范围，需要注意的是，在联机模式下角色取得的经验值不会被继承到本篇故事中，但所获得的道具和金钱是可以在本篇中使用的。总得说来，能够充分利用到NDS的这一功能也使得游戏的乐趣得到了一定程度的增加，否则本作绝对要堪称“《传说》系列”最一无是处的作品了……

料理

名称	效果	菜单取得方式
ハンバーガー	HP15% TP5%	フェルン村教会和ルビア合流后获得
サンドイッチ	HP50%	ジャンナ食材屋
フルーツサンド	HP55% TP20%	东の门酒场的桌子上
海鲜サラダ	HP80% 耐性25%	サンサ宿屋房间里的柜子
カツ丼	HP全回复	アデルハピッツ杂货屋
おでん	HP35% TP15%	レダ杂货屋
フルーツ盛り合わせ	HP65% TP20%	ラウルス食材屋
オムライス	耐性20%	ナルス杂货屋
ピザ	HP15% 耐性40%	ジャンナ食材屋
デラックスピザ	耐性完全回复	サンサ宿屋的柜子
烧き鱼	HP25% 耐性60%	东の门宿屋左边の罐子
烧きそば	TP5% 耐性35%	レダ杂货屋
カレーライス	TP60%	ラウルス食材屋
ビーフシチュー	TP50% 耐性15%	北の门杂货屋
ボルシチ	HP25% TP45%	完成北の门宿屋里司祭的委托任务报酬
ロールキャベツ	TP全回复	アデルハピッツ杂货屋
スキヤキ	TP45% 耐性10%	ヤスカ杂货屋
暗锅	TP60%	ヤスカ杂货屋
スパ饭バーガー	HP30% TP50%	北の门杂货屋
マーボーカレー	HP15% TP70%	レイモーン入口处有记录点的房间的床之间
おさしみ	HP25% TP25%	完成ナルス送鱼干的任务报酬
チャーハン	HP10% 耐性25%	完成レダ村找蘑菇的委托任务的报酬
豚汁	TP40% 耐性15%	从ヤスカ往北の门途中进行露营对话后获得
ミートスパゲッティ	TP15% 耐性40%	完成ヤスカ给ミーナ和ヨシュア送信的任务后获得的报酬

武器强化的具体说明

本作中的武器强化是通过游戏中得到的专门道具来实现的，强化的素材按照名称一共分为4个等级：依次为かけら系(欠片)、いし系(矿石)、けっしょう系(结晶)和ほうぎょく系(宝玉)，每一类素材都有自己对应的强化点数，分别为+1、+2、+4、+10。每件武器可以有5次强化的机会，合计的最大强化点数不能超过20，而强化时每达到或超过5的倍数时武器的名字就会改变，其实也就意味着武器提高了一个等级。武器的强化不仅能增加攻击力，还能给按照素材的属性给武器也附加相应的属性，但要注意，当武器已经附加上某种属性后就不能更换了，也就是说不能再用其他属性的素材加以强化。另外，当特定的武器附加上特定的属性并达到一定强化点数后还能够制作出某些特殊武器，举例来说，シンクレアー这把剑加雷属性10点以上之后就会变为紫电，ナイツソード 加暗属性9点以上就会变为デストロイヤー。需要注意的是，高级的强化素材在游戏里是很珍贵的，使用时需要考虑清楚，当然隐藏迷宫里的敌人也有机会掉落，想多做几把强力武器就得多花点心思了。

隐藏迷宫

在アール山打倒罗米之后得到“エクストラキー”，之后回到沙漠中的レイモーン城，打开大厅中央原本锁住的门就能进入本作的隐藏迷宫。迷宫一共有30层，里面的敌人实力很强，但是能够得到许多不错的道具以及强化武具的高级素材。其中每5层都会有记录点和脱出点，还要迎战一个BOSS。20，25和30层的BOSS分别是アルバート、ルキウス和ロミー，三人的能力均比流程中要强并且都带着杂兵帮忙，最后一层打赢之后调查石碑，全员得到ALL+90的最强称号“全てを见闻せし者”。

可获得的宝箱
1阶：レモングミ、アタックシンボル
2阶：トリート、エスプリッソ
3阶：パナシーアボトル、ガーネット
4阶：アクアマリン、ルーンボトル
6阶：ライフボトル
7阶：オパール、ディネイボトル
8阶：サードニックス
9阶：リキュールボトル、ヒールリング
11阶：トパーズ
13阶：エリクシール
14阶：バイタルリング、エルヴンブーツ
16阶：リカバーシンボル
18阶：フォースリング
21阶：オールディバイド
22阶：ミスティシンボル
24阶：クローナシンボル
28阶：フォートレス

© いのまたむつみ © 2006 NBGI

www.plumbook.cn

称号一览

称号	效果	取得方式
カイウス		
村の少年	无	初期拥有
父を探して	HIT+5 DEX+5	在ナルス和ルビア合流后
ニセ息子	TP+10	到达レダ后
目觉めた血统	TP+30	首都ジャンナ发生事件后
剑士	HP+50 TP+10	Lv20自动获得
にげごし	DEX+90	战斗中逃跑一定次数后在宿屋住宿时获得
布教のお手传い	INT+30	北之门宿屋司祭帮忙事件完成
マイアの友达	TP+50 DEX+10	ラウルス采砂百合事件完成
食材配达人	HIT+5	レダ村找寻蘑菇事件完成
ちょつとカッコイイ	ATK+20 HIT+20	去サンサ途中自动发生事件后获得
爱のメッセンジャー	HP＋100 ATK＋10	完成ヤスカ村送信的委托任务后获得
北の守护者	DEF＋30	完成北之门门卫的委托任务后获得
迷子发见者	ATK+40 DEF+40	完成フェルン村救出サイム的委托任务后获得
ソードマスター	HP+100 TP+20	LV40自动获得
ビーストプリンス	HP+150 TP+30	LV60自动获得
バトルマスター	ATK+80 DEF+80	怪物图鉴完成
瞬杀の剑士	HIT+20 DEX+20	5秒内结束战斗
战斗嫌い	DEF+10 DEX+10	使用圣气瓶一定次数后去宿屋住宿
武器强化职人	TP+30 HIT+20	强化一定数量的武器后去宿屋住宿
ビースト	HP+30 DEF+30	战斗中使用兽人化达到一定次数
ベルセルク	ALL+30	HARD难度战斗256次以上后获得
旅立ちから约一ヶ月	HP+50 DEF+10	住宿一定次数后获得
一流シェフ	HIT+10 DEX+1	成功制作料理达到一定次数后去宿屋住宿
技マスター	TP+50 ATK+50	全部技能习得后
ルビア		
教会の娘	无	初期拥有
仇讨ち	ATK+5 HIT+5	在ナルス和カイウス合流后
ザ・妹	TP+10	到达レダ后
僧侣	HP+50 TP+10	LV20自动获得
恼める少女	TP+15 INT+15	ルビア被抓走成为人质后
素直な心	INT+20 DEX+20	去サンサ途中自动发生事件后获得
ハイプリースト	HP+100 TP+20	LV40自动获得
プリースト オブ フェルン	HP+150 TP+30	LV60自动获得
术マスター	TP+50 INT+50	全部法术习得后
ティルキス		
谜の旅人	无	初期拥有
西から来た男	DEF+5 HIT+5	走出黑森林后
お兄样	TP+10	到达レダ后
两手に花	INT+10 HIT+10	到达北之门后
センシビアの战士	HP+50 TP+10	LV20自动获得
スポンサー	ATK+20 DEF+20	去アール山途中发生事件获得
センシビア流剑术皆传	HP+100 TP+20	LV40自动获得
プリンス オブ センシビア	HP+150 TP+30	LV60自动获得
技マスター	TP+50 ATK+50	全部技能习得后
フォレスト		
谜の助っ人	无	初期拥有
亲父?	TP+10	到达レダ后
囚われたリカンツ	HP+50 DEF+10	ジャンナ教会地下牢里将其救出后
レイモーンの男	HP+50 TP+10	LV20自动获得
故乡を舍てた男	ATK+30	东之门将ルビア救出后
レイモーンの猛者	HP+100 TP+20	LV40自动获得
ヒーロー オブ レイモーン	HP+150 TP+30	LV60自动获得
地狱耳	HP+50 DEF+20	トールス战前的露营对话后获得
技マスター	TP+50 ATK+50	全部技能习得后
アーリア		
教会の僧侣	无	初期拥有
影の功劳者	TP+10 INT+10	ジャンナ地下道
司祭	HP+50 TP+10	LV20自动获得
过去との诀别	TP+30 INT+25	ラウルス袭击事件后
雪国育ち	DEF+20 DEX+20	击破教皇后露营对话取得
マスタープリセプター	HP+100 TP+20	LV40自动获得
ビショップ オブ ジャンナ	HP+150 TP+30	LV60自动获得
术マスター	TP+50 INT+50	全部法术习得后
共通称号		
コンボ初心者	HIT+10 ATK+10	战斗中以10hit以上将敌人击倒
コンボ有段者	HP+20 ATK+20	战斗中以20hit以上将敌人击倒
コンボの达人	HP+40 ATK+40	战斗中以30hit以上将敌人击倒
凄腕ハンター	HP+50 ATK+10	亲手打倒敌人的数量累计200以上
サポートやく	ATK+10 DEX+10	战斗中累计使用道具100次以上
やられやく	HP+50	战斗不能次数累计20回以上
あわてんぼう	ALL+5	战斗中让同伴相撞100次以上
すべてを见闻せし者	ALL+90	隐藏迷宫踏破后
かけがえのない战友	ALL+10	联机迷宫30层全踏破后取得
免许皆传	ALL+50	官网的连动小游戏等级达到最高(完成40种以上料理)

分支事件&报酬

游戏中在某些城镇可以接受NPC的委托帮忙完成一些支线任务，之后可以获得相应的报酬。

鱼の干物 ルビア成为同伴后在ナルス街的入口右侧和ユーマス对话得到“鱼の干物”，到达レダ之后，将鱼干交给广场处的商人ライン，之后再回到ナルス向ユーマス报告。

报酬 1000G、料理菜单おさしみのレシピ

食材配达人 完成送鱼干的任务后再次和ライン对话，他会拜托你在黑森林帮他弄到蘑菇(クロキノコ)，黑森林里会遇到一种大树形态的怪物トレント，打倒之后即可掉落，之后返回交差。

报酬 1500G、リバースドール、料理菜单チャーハンのレシピ、カイウス获得称号“食材配达人”

布教のお手传い 在北之门宿屋和ノートン司祭对话得到“コルムの圣典”，之后去东之门和右边的看门人对话得到“金货の袋”，再次回到北之门将金货の袋交给司祭。

报酬 3000G、料理菜单ボルシチのレシピ、カイウス获得称号称号“布教のお手传い”。

マイアの友达 和ラウルス宿屋右边房间里的女孩マイア，被委托寻找“砂百合(砂のユリ)”。从村子出来一直往东走，夜晚的时候会在某块岩石下面看到有东西发光，调查之后得到砂百合，回去交给マイア。

报酬 ヒールリング、カイウス获得称号“マイアの友达”

レイモーンの宝 和レイモーン大厅入口处的人交谈，花10000块买到レイモーンの书，之后分别在与大厅相连的4处通路中的3处调查被石化的住民可以得到“红莲の瞳”、“苍穹の瞳”和“翡翠の瞳”，进入剩下的一处通路右侧的民家调查墙壁并依次放入苍穹の瞳→翡翠の瞳→红莲の瞳就能得到“金の块”。

报酬 金の块

ヌアザの本 白天去サンサ武器防具屋找一个叫ヌアザ的人对话，会被拜托寻找书本，然后去レイモーン2楼的图书室找到“ヌアザの本”后回去交还。

报酬 7000G

迷子发见者 在フェルン和スカーレット对话后得知有关サイム失踪的事，然后去黑森林找ケマル谈话打听サイム的行踪；再去ナルス分别向チケット(宿屋)和ニコラス(海边)打听；最后去首都ジャンナ的港口救出サイム，回フェルン向スカーレット复命。

报酬 赤の宝玉、カイウス获得称号“迷子发见者”、BCロッド

爱の信使 可以乘船后去ヤスカ和民家里的女性ミーナ交谈得到ミーナの手纸；将手纸交给东之门的ヨシュア并答应帮忙讨伐怪物，在记录点附近以及酒场打倒怪物之后再和ヨシュア对话得到ヨシュアの手纸；将手纸交给ミーナ最后回东之门向ヨシュア报告。

报酬 ナイツソード、2500G、2000G、トリックスター、料理菜单ミートスパゲッティのレシピ、カイウス获得称号“爱のメッセンジャー”

北の守护者 和北之门右侧的看门人イアル对话被委托前去寻找骑士ゼラン；去ボグナムの森，在出口附近的开阔地调查(这里需要一点运气，准确位置需要多调查几次)，和出现的ゼラン对话发生事件，同暗黑巨人战斗，打赢之后回北之门向イアル报告，最后再找ゼラン对话。

报酬 5000G、カイウス获得称号“北の守护者”

アーリアの过去 和アデルハビッツ宿屋里的老人对话发生事件，可以了解到一些关于アーリア和アルバート过去的事，此情节不算做委托任务，因此没有报酬。

サイの角 和ヤスカ港口叫ジーン的人对话得知他想买サイのツノ，在大地图上打败名为サイノッサス的怪物后可以得到并将它交给ジーン，此时如果持有的是红色角(あかいサイのツノ)的话，那么得到的报酬会大大增加。

报酬 1000G、9000G

ルーンの矿石 再次和ジーン交谈并得到委托帮忙寻找ルーン的矿石；坐船前往ラウルス，夜晚在沙漠最南端的山崖处调查发光处找到矿石；回去找ジーン，在他的指点下将矿石交给アデルハビッツ武器屋的ワルド并告之锻造武器还需要“赤の宝玉”；在アール山白天时遇见的怪物ナイトアウル会有一定确率掉落，当然，完成了迷子发见者的委托之后也能得到一个；将宝玉交给ワルド之后去宿屋睡觉打发时间，大约4、5天过后再去找ワルド就能锻造好武器了。按照要求将武器送往ジーン处，之后得到ルーンブレイド。

报酬 5000G、ルーンブレイド

注：部分分支事件需要情节发展到一定程度才会触发，由于本作没有飞空艇，加上地图设计得过大，各城镇之间的来往非常花时间，因此还是建议游戏最后再回来完成某些事件。

www.plumbook.cn

皇牌空战X™
诡影苍穹

在上期的特快中，十六夜为大家介绍了游戏的基本系统，并结合在实际游戏过程中所遇到的问题单独进行了分析与讲解。而在本次的研究中，自然是像之前预告的一样为大家带来ACE飞行员的出现地点、徽章获得方法以及关卡变化、部件取得方法等收集要素。不仅如此，最让人关心的隐藏飞机以及隐藏关卡的入手方式也将在本期公布，性急的玩家可以先直接跳到第二页去看。

文 十六夜 美编 菲菲

皇牌空战X 诡影苍穹		NBGI	STG
PSP	ACE COMBAT X Skies of Deception	2006年10月26日	日版
	1人	256KB	4800日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

ACE飞行员出现地点

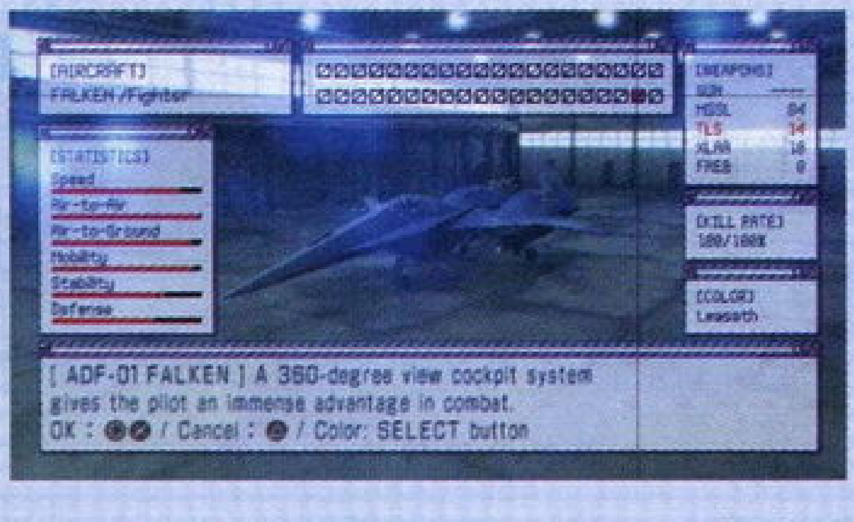
作为系列的标志性要素之一，敌方拥有特殊名称的ACE飞行员永远都是玩家率先寻找和攻击的目标。总的来说，击落ACE飞行员有这么几点好处：首先是能够获得高分数，虽然在本作中这些王牌飞行员的身价已经远不能和家用机上的同僚们相提并论，但本着“苍蝇再小也是块肉”的原则，众多追求S评价的玩家自然不会放过他们。系列中ACE飞行员所做的另一个贡献就是为玩家提供了一个系列的机体涂装，而对于本作来说，由于某一枚徽章的获得条件是需要收集全机体全特殊武器以及全涂装，因此追求圆满的玩家只有盯住屏幕不停地切换目标了。

关卡	ACE机	出现条件
1	F-4E MANTA	混杂在在第3组轰战机编队中出现。
2	A-6E ARI	将地面上跑道附近的两架F-5以及机场控制塔台摧毁后出现。
3-A	JA 37 SAVER	攻击中途出现的空中增援时出现。
3-B	F-1 SHIVA	全灭初期目标后，在地图北侧出现。
4-A	Mig-21-93 ROSE	与飞行部队开始战斗后出现。
4-B	F-14D SAVANNA	在第5集团登场后，于战场中央的西面出现。
5-A	F-16C ICE	位于玩家援救的东侧。
5-B	Mir-2000D GARUDA	随增援一同出现。
6-A	F-5E GHOST	空中要塞戈雷帕尼鲁开始提升高度(Mission Update)后在东北方向出现。
6-B	Mig-31 PALADIN	Mission Update后在地图北侧出现。
7-A	Mig-29A FROST	在Mission Update前全灭地面目标，之后出现。
7-B	A-10A FIRESTORM	在友军受到攻击前使空中要塞戈雷帕尼鲁的光学迷彩技能失效。
7-C	F-35 BECRUX	将全部毒气中和后，在东南方向出现。
8-A	X-29 VIPER	全灭地面目标后作为增援登场。
8-B	F-15E RAGE	战斗中途作为增援在地图西南方向出现。
9-A	TND-F3 GACRUX	突破雷达网达到基地上空后出现。
9-B	F/A-18E STORM	护卫直升机部队的途中，在地图的东南方向出现并向西北方向撤退。
10-A	Su-27 ACRUX	作为增援在地图的东南方向出现。
10-B	F-16XL BIEL	Mission Update后在东北方向出现。
11-A	F-117 INFERNO	将全部发电设施摧毁后，在基地北侧出现。
11-B	F-2A FURY	开始攻击雷达干扰装置时在基地上空出现。
12-A	Typhoon ZEPHYR	与增援(YF-23A编队)一同出现。
12-B	Gripen C RIOT	当激光炮只剩下4座时，作为增援出现。
12-C	Rafale M TYRANT	开始迎击导弹时，在东北方出现。
13-A	Su-37 Sorrow	主要目标只剩下1个时出现
13-A	F-22 PAIN	主要目标只剩下1个时出现
13-B	F-15S/MTD COMET	将第2轮舰载机在发进前击毁，之后出现。
13-B	YF-23A SPIDER	将第3轮舰载机在发进前击毁，之后出现。
14-A	Mig-1.44 LANCER	将初期敌机击毁后作为增援出现。
14-B	F/B-22 ORCA	将位于岛中央的卫星管制装置摧毁后，在南侧出现。
15-A	S-32 ERIZA	将4架BOSS机全部击毁后在要塞上空出现。
15-B	Su-47	将除4架BOSS机以外的敌机击毁后出现。

机体涂装

虽然纯属收集要素，但相信绝大部分玩家还是会朝着100%努力的。幸好本作机体涂装的获得要求都非常简明易懂，而且也不麻烦(不像《皇0》那样还要分别走完3条风格路线……)。

涂装	获得方法
Aurelia	初期
Leasath	完成Normal难度以上的游戏
Special 1	击毁游戏中相应的ACE机（最后两架特殊机体除外）
Special 2	KILL RATE达到100%



惟一略显费劲的就是SP2的获得方法，毕竟用惯了强力机体，再返回去操作初期机挣KILL RATE有些不人道，好在KILL RATE厚道地各难度通用，而且只要找一些地面目标多的关卡刷那么3～4次基本就OK，大家也就不要再有什么怨言了。

勋章的获得

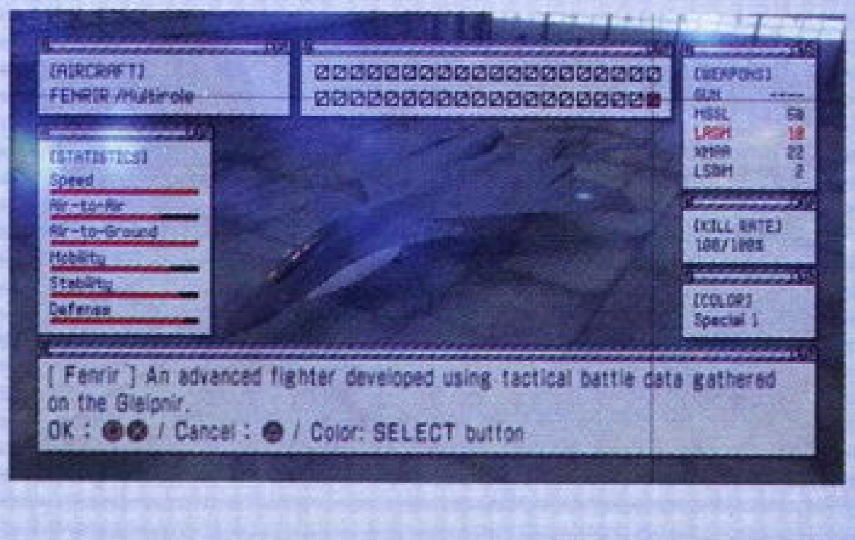
作为系列另一个经典要素，通过完成不同的要求获得勋章，相信早已经被大家所熟知了。不过本作除了战役模式中能够获得勋章外，还特别为联机模式设计了同等数量的勋章。这里仅仅列出战役模式下勋章的获得方法，至于联机模式中的，十六夜只有两个字的提示“挂机”。借来PSP，在对战模式中纠缠一段时间直到提示获得勋章，在此过程中还能够开启不少改造部件。当然，耐心与时间是最重要的两点，除此之外大家在借PSP的时候一定要注意，也就是要么都用盘，要么都用棒子，因为只有这样才能使联机对战成为可能……

名称	获得方法
Land Guardian	05－A／05－B中友军未受损伤。
Sea Guardian	06－B中发生在潜艇上浮事件前友军舰队未受损伤。
Air Guardian	9-B中友军直升机编队未受损伤。
Eye of the Storm	击毁空中要塞戈雷帕尼鲁(完成第7关任一分支)。
Freedom Tower	解放Aurelia连邦共和国首度(完成第12关任一分支)。
The Mark of Vioarr	击毁全部フェンリア。
Swift Hunter	选择最短路线完成战役模式。
Conqueror	选择最长路线完成战役模式。
Armament Specialist	收集齐全部机体、特殊武器以及颜色。
Blonze Ace	击毁目标数超过200。
Silver Ace	击毁目标数超过500。
Gold Ace	击毁目标数超过1000。
Marksman	只使用机炮摧毁敌机超过5架。
Sharpshooter	只使用机炮摧毁敌机超过15架。
Expert Marksman	只使用机炮摧毁敌机超过50架。
Bronze Wing	Normal难度全S。
Silver WING	Hard难度全S。
Gold Wing	Ace难度全S。

©BANDAI NAMCO Inc.

www.plumbook.cn

隐藏要素



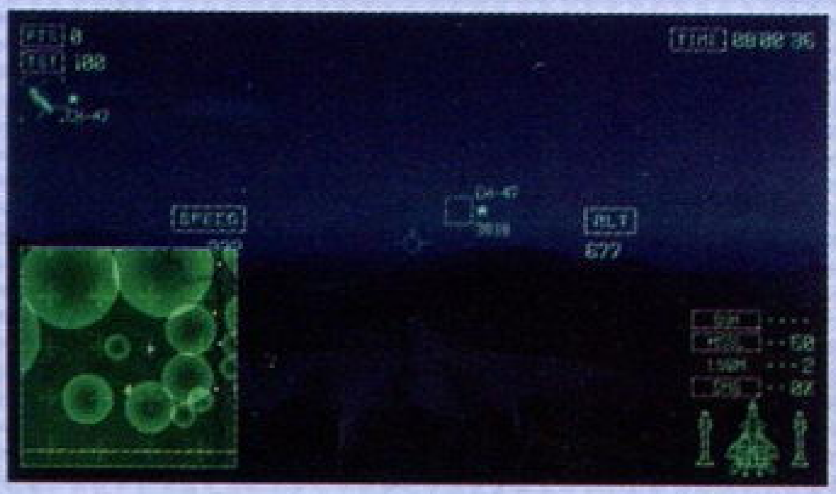
其实对于熟悉这个系列的玩家的玩家来说，所谓的“隐藏要素”其实早就已经是个“地球人都知道的”秘密了。机体以及隐藏关，就好像“赛车＋赛道”一样是雷打不动的主题。与《皇2》、《皇0》相同，只要玩家完成某一个难度下的所有关卡，那么隐藏关(SP关)便会在自由模式中出现。相对于系列来说，本作的隐藏飞机在数量上还是说得过去的，既有人气急剧攀升的FALKEN，又有本作的最强机体，已经可以令玩家满意了。出于对PSP操作的平衡以及照顾一般玩家，本作隐藏机的获得方法可以说是系列最简单的，只要完成一遍游戏后在自由模式耗上一会儿FALKEN就能入手(《皇0》可是要完成ACE难度才能够获得呀)，而フェンリア的获得条件虽然有些唬人，但没有评价作为限定，相信Ace难度下也就是最后一关要多试几次，不过只要FALKEN在手，只要激光瞄得够准一切皆有可能。

特殊机体获得方法	
ADF–01	完成同一难度下(Normal难度以上)的所有任务，包括SP任务。
フェンリア	1已经获得除フェンリア以外的所以机体 2完成所有任务

特殊机体SP1色	
XFA–27	完成Normal难度以上的SP任务
フェンリア	以S评价完成Normal难度以上的SP任务

战役模式下全部件取得方法

游戏中玩家要想对原创机体机型改造，前提条件就是玩家手中要有能够替换的部件。游戏中令机库出售部件种类增加的方式分为两种，一种就是在“战役模式中”通过击毁名字旁带



有星号的特殊目标，这些目标全都是非战斗单位，比如说运输机、货轮、仓库等等，只要玩家能够将其击毁并成功完成本次作战，机库中相应的部件就会开启。另一种方式则是需要玩家利用联机与其他玩家对战，在不同的对战任务中都能够开启新的部件。如果是通过获胜开启的部件，它们不仅增幅效果显著，更重要的是对其他性能的副作用相当之少，绝对可以用“极品”形容。

关卡	击毁目标	出现条件
3–B	C–5	本关开始后从初始位置一直向前飞就能够看到。
4–A	VEHICLE	摧毁超过80%的地面目标后在地图左侧出现。
4–B	C–17	与敌第5波增援同时出现，位于高空。
5–A	HANGER	友军部队东北方向的岩壁后方。
5–B	HANGER	友军部队东北方向的岩壁后方。
6–A	CONT SHIP	Mission Update后、在地图右侧出现。
6–B	SUBMARINE	Mission Update后、在地图西面偏北处出现。
7–A	VEHICLE	Mission Update前全灭地面目标，之后出现。
7–B	CONT SHIP	空中要塞戈雷帕尼鲁初始位置前方，沿河飞行就能够发现。
7–C	E–767	出现毒气后在高空出现。
8–A	U–2	增援出现后在地图西侧出现。
8–B	VEHICLE	时间结束前在地图东北方向出现。
9–A	CH–47	开始后在地图西南方向出现，一定时间后撤退。
9–B	B–52	混杂于停留在基地中的机群中。
10–A	C–5	混杂于敌机群中，在地图中央出现。
10–B	CONT SHIP	Mission Update后，在工厂北方出现。
11–A	CH–47	悬停于雷达干扰装置上空。
12–A	VEHICLE	友军地面部队突入首度防卫圈后出现。
12–B	CH–47	援军出现后，在主塔上方出现。
12–C	GUNBOAT	Mission Update后出现。
13–A	CONT SHIP	在地图中央位置出现。
13–B	B–2A	将初期舰载机全部击毁后，在西侧随敌第3波增援一同出现。
15–A	CONT SHIP	全灭4架BOSS机后，在要塞东南侧出现。
15–B	U–2	要塞内部，停靠在出口前左侧机库中。

关卡变化

战略人工AI系统(Strategic AI System)，简单地说就是某些关卡会根据玩家之前所选择任务顺序的不同而发生变化。虽然目标位置；敌人强度、数量以及攻击方式的变化都还算丰富，但在实际战斗中玩家其实并不会感到有多大的影响，真正值得大家关注的也就是那两个“C”关的出现条件，毕竟它们影响着全任务的完成以及机体的收集。

关卡	路线变化	影响
2	1→2	–
3–A	1→2→3–A	–
3–B	3–A→6–A(5–A)→3–B	–
4–A	3–A→4–A	–
4–B	3–A→6–A(5–A)→3–B→4–B	–
	3–A→6–A(5–A)→4–B	限制燃料
5–A	3–A→5–A	–
5–B	3–A→4–A→6–A→5–B	–
	3–A→6–A→5–B	–
6–A	3–A→6–A	–
6–B	3–A→4–A→5–A→6–B	–
	3–A→5–A→6–B	限制燃料
7–A	3–A→4–A→6–A→7–A	–
	3–A→6–A→4–B→7–A	限制燃料
	3–A→6–A→3–B→7–A	戈雷帕尼鲁的常规武器强化
	3–A→6–A→7–A	限制燃料／戈雷帕尼鲁的常规武器强化
7–B	3–A→4–A→5–A→7–B	–
	3–A→4–A→5–A→6–B→7–B	戈雷帕尼鲁隐形能力弱化
	3–A→5–A→4–B→7–B	限制燃料
	3–A→5–A→3–B→7–B	戈雷帕尼鲁的常规武器强化
	3–A→5–A→4–B→6–B→7–B	戈雷帕尼鲁隐形能力弱化／限制燃料
	3–A→5–A→3–B→6–B→7–B	戈雷帕尼鲁隐形能力弱化·常规武器强化
	3–A→5–A→7–B	限制燃料／戈雷帕尼鲁的常规武器强化
	3–A→5–A→6–B→7–B	戈雷帕尼鲁隐形能力弱化·常规武器强化／限制燃料
7–C	7–A/B→9–A→11–A→7–C	–
8–A	7–A/B→8–A	–
8–B	7–A/B→9–A→11–A→7–C→8–B	–
	7–A/B→9–A→8–B	敌方出现地面增援
	7–A/B→9–A→11–A→8–B	特殊武器数量限制
9–A	7–A/B→9–A	–
9–B	7–A/B→8–A→9–B	–
10–A	7–A/B→8–A→10–A	–
10–B	7–A/B→8–A→9–B→11–A→10–B	–
	7–A/B→9–A→11–A→10–B	特殊武器数量限制
11–A	7–A/B→9–A→11–A	–
11–B	7–A/B→8–A→9–B→11–B	–
12–A	7–A/B→8–A→10–A→11–B→12–A	–
	7–A/B→9–A→8–B→10–A→11–B→12–A	出现友军僚机
	7–A/B→8–A→10–A→12–A	出现雷达干扰
	7–A/B→9–A→8–B→10–A→12–B	出现友军僚机／出现雷达干扰
12–B	7–A/B→8–A→9–B→11–B→10–B→12–B	–
	7–A/B→8–A→9–B→11–B→12–B	激光塔光线数增加
	7–A/B→9–A→11–A→10–B→12–B	特殊武器数量限制
	7–A/B→9–A→11–A→12–B	特殊武器数量限制／激光塔光线数增加
12–C	7–A/B→8–A→10–A→9–B→11–B→12–C	–
	7–A/B→8–A→10–A→9–B→12–C	出现雷达干扰
13–A	12–A/B/C→13–A	–
13–B	12–A/B/C→14–A→13–B	–
14–A	12–A/B/C→14–A	–
14–B	12–A/B/C→13–A→14–B	–
15–A	12–A/B/C→13–A→14–B→15–A	–
	12–A/B/C→13–A→15–A	要塞防御炮精度强化
15–B	12–A/B/C→14–A→13–B→15–B	–
	12–A/B/C→14–A→15–B	出现敌舰队增援
Special	完成任一难度的全任务后在自由模式中出现	

游侠&3DM-SMV
www.plumbook.cn

绯色蝶页

栏目主持人：十六夜

关心、熟悉GALGAME的玩家一定都对日本此类游戏的数量以及推出的频率心有余悸，如果将PC和家用机两个平台看作一体的话，“每天都有1部新作品上市”这句话一点都不夸张。相信经历过PS后期的玩家一定都还记得，那时真的是美少女铺天盖地，而时至今日，这种趋势也越来越明显。虽然每一期在栏目中都会为大家介绍最有特色，最具代表性的游戏(最起码十六夜是这样努力的……)，但与这庞大的作品数量相比真的是杯水车薪。

本次为大家带来的都是已经发售了的作品，《Gift －prism－》走的是标准的“校园美少女恋爱系”，不过由于10月新番动画的播放，使得这个名字被众多普通玩家所熟悉。《弦乐四重奏 ～THE STAGE OF LOVE～》则是一款风格鲜明的作品，大枪苇人的画风绝对让看腻了“大眼萝莉”的玩家眼前一亮，而游戏类似漫画的表现手法也是相当吸引人的。

小镇上永不消失的彩虹

日本著名的美少女恋爱游戏公司Broccoli在今年10月推出了由著名PC游戏《Gift》移植的家用机版PS2游戏《Gift －prism－》。相信GALGAME的追随者以及看过10月新番动画的玩家一定不会对这个名字感到陌生，2005年5月MOONSTONE推出的PC版不仅销量突破两万(在GALGAME多如繁星的日本，能够短时间突破两万的销量绝不是那么简单的)，CD、小说等各种周边更是在很长的一段时间中热卖。随着10月推出《Gift ～eternal rainbow～》，这个名字被更多的人所认知。

在人物设定方面，由于大胆启用了同人画家Mitha担任游戏主要角色的设计，因此使得本作的角色风格与同社以往的作品产生了差别，最为明显的就是大比例的眼部以及明快色彩的瞳孔，令游戏中的女孩们更加可爱，面部表情更加明显。不过在游戏制作中CIRCUS(参与过“《D.C》系列”的制作)的tororo也担任了制作人一职，因此游戏中不可避免地出现有不少《D.C》的影子。

比较有意思的是，PS2版推出的时候由于更换了全部的声优，使得那些慕PC版之名期待游戏的玩家非常生气(PC版配音素质评价颇高)，官网的BBS也曾一度炒得沸沸扬扬。在今年2006年5月4日举办的“DreamParty东京”上，厂商专门对此作出了解释：(因为PC版游戏性质的原因)PS2版的声优不愿与PC版声优合作，因此只能大换血。

Gift －prism－	PS2
发售日：2006年10月19日	发行商：Broccoli
画面：★★★★☆	人设：★★★★☆
音乐：★★★☆☆	剧情：★★★☆☆

姬仓宁宁

CV：松井菜樱子

志摩野学院3年级学生，无论是容姿还是气质都能够看出是典型的千金大小姐。虽然傲慢，强气，但在学院中依然拥有绝对的人气。

深峰莉子

CV：清水爱

本作的女主角，与主角同为志摩野学院2年级学生。原本莉子的父母与主角的母亲是亲戚，小时候莉子的双亲过世后，便搬到了主角家。虽然对主角非常憧憬，但却不愿意表露出来，正因如此生活中笑料、冲突不断。

PS2版原创角色

秋原未游

CV：井口裕香

志摩野学院2年级学生。担任图书馆管理员的未游除了喜欢读书外，自己也执笔尝试过创作。在一次偶然中为了寻找饲养的小狗而与主角相识。

Gift －prism－

话梅杂志&3DM&SMV
www.plumbook.cn

Quartett!
~THE STAGE OF LOVE~

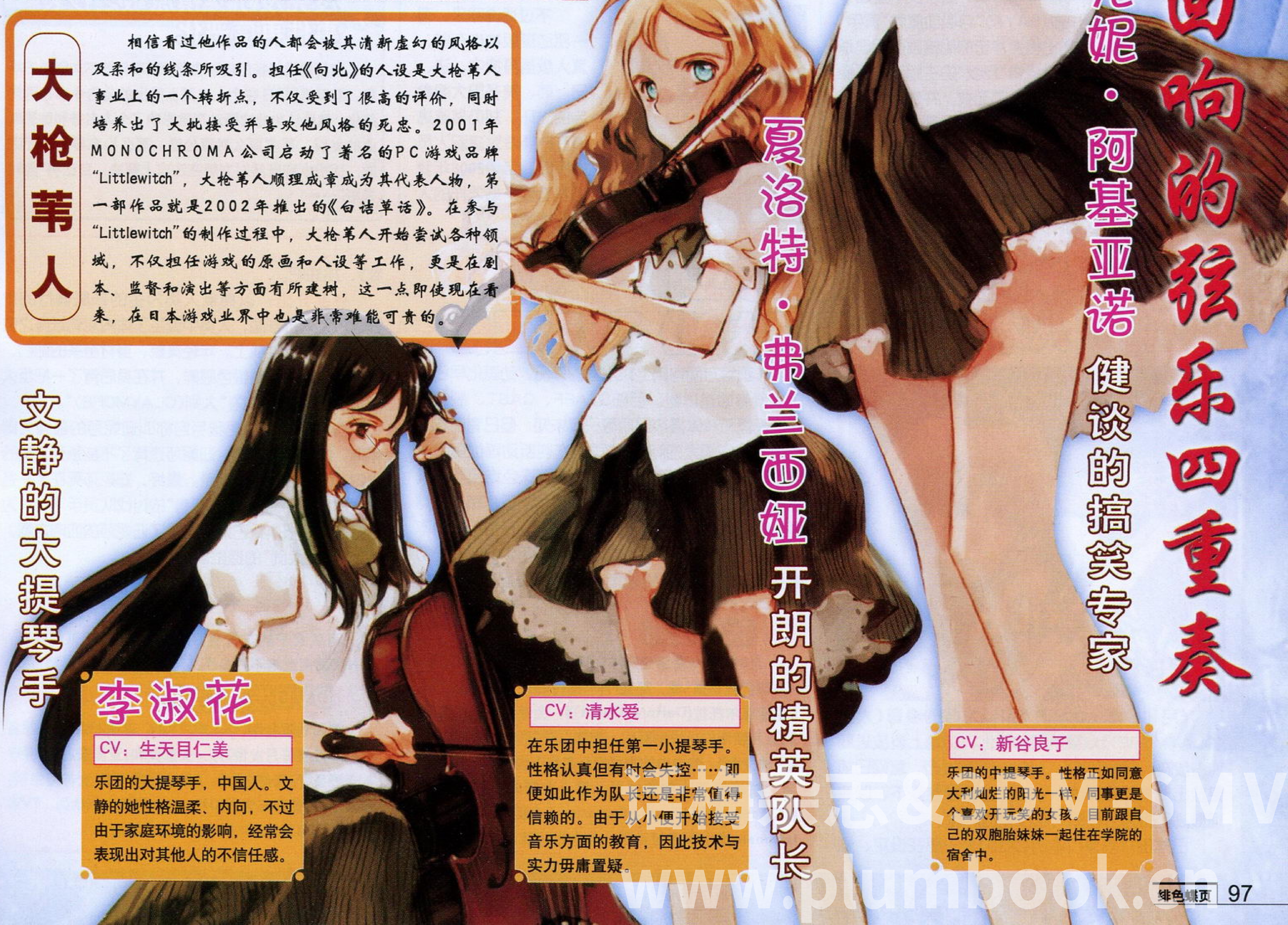
弦乐四重奏，器乐演奏形式之一，由两把小提琴、一把中提琴和一把大提琴组成。所谓“四重奏”指的就是乐器的演奏者，按自己所担任的声部演奏同一乐曲。游戏讲述的就是怀着对音乐的憧憬而进入音乐院深造的4位年轻人的故事。

主角菲尔代替生病的祖父在教会演奏，虽然演奏技巧还比较生疏，但有个人注意到了蕴含在旋律中的亮点，那是演奏者对乐曲个性的理解。“年轻人，你愿不愿意来到Magnolia音乐学院深造？”，就因为这次偶然的机遇，菲尔进入了全国最著名的音乐学府，也正因如此，一段回响在心间的弦乐四重奏拉开了序幕。

弦乐四重奏~ THE STAGE OF LOVE~	PS2
发售日：2006年12月	发行商：AQUAPLUS
画面：★★★★☆	人设：★★★★☆
音乐：★★★★★	剧情：★★★★☆

大枪苇人

相信看过他作品的人都会被其清新虚幻的风格以及柔和的线条所吸引。担任《向北》的人设是大枪苇人事业上的一个转折点，不仅受到了很高的评价，同时培养出了大批接受并喜欢他风格的死忠。2001年MONOCHROMA公司启动了著名的PC游戏品牌“Littlewitch”，大枪苇人顺理成章成为其代表人物，第一部作品就是2002年推出的《白诘草话》。在参与“Littlewitch”的制作过程中，大枪苇人开始尝试各种领域，不仅担任游戏的原画和人设等工作，更是在剧本、监督和演出等方面有所建树，这一点即使现在看来，在日本游戏业界中也是非常难能可贵的。



在心间回响的弦乐四重奏

尤妮·阿基亚诺 健谈的搞笑专家

CV：新谷良子

乐团的中提琴手。性格正如同意大利灿烂的阳光一样，同事更是个喜欢开玩笑的女孩。目前跟自己的双胞胎妹妹一起住在学院的宿舍中。

夏洛特·弗兰西娅 开朗的精英队长

CV：清水爱

在乐团中担任第一小提琴手。性格认真但有时会失控……即便如此作为队长还是非常值得信赖的。由于从小便开始接受音乐方面的教育，因此技术与实力毋庸置疑。

文静的大提琴手 李淑花

CV：生天目仁美

乐团的大提琴手，中国人。文静的她性格温柔、内向，不过由于家庭环境的影响，经常会表现出对其他人的不信任感。

诸梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

游戏动漫园 GAME & A.C. GARDEN

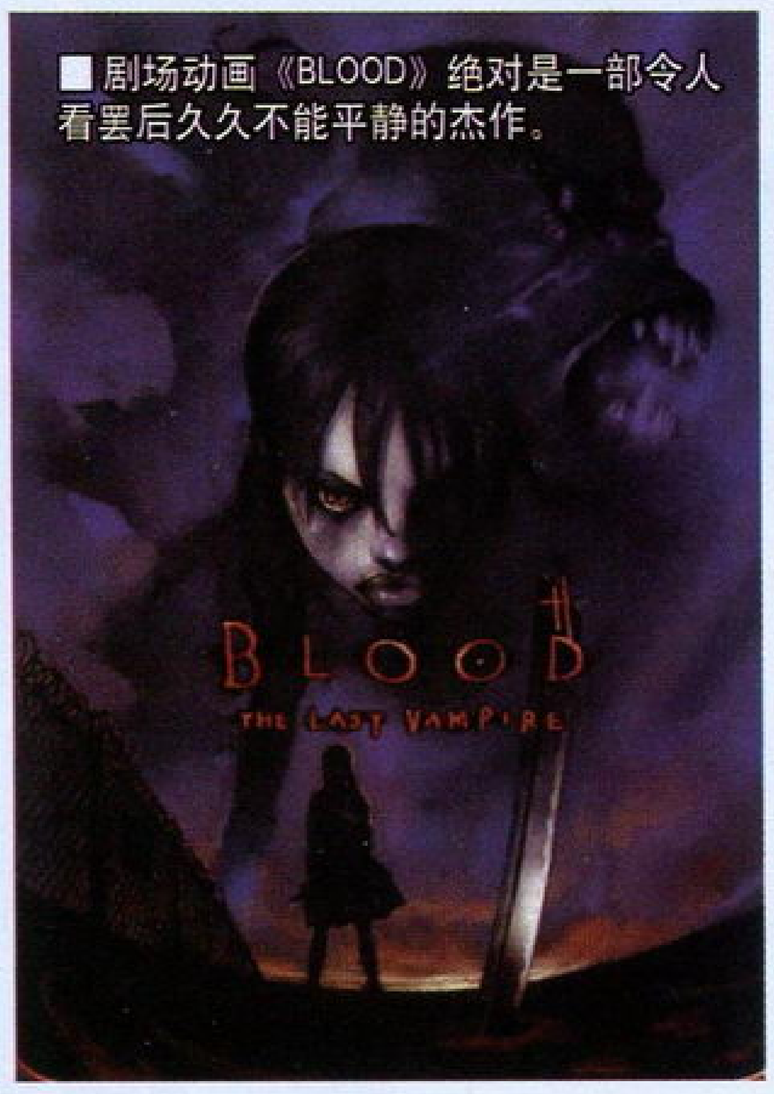
“要有爱……”不知从何时起，大家在谈论某个作品时总喜欢加上包含“爱”字的语言，说罢投来一个默契的坏笑眼神，比如这句。其实对于我们来说，有“爱”真的是一种非常重要的状态，对此已无需多作说明。然而，也许是审美疲劳，也许是心境变得浮躁，也许是长时间没有哪个制作者的成果令人眼前一亮，当这种情况累积到一定程度，便不免抓住身边的人神经质地大叫“心中无爱了！”，比如我……

于是费尽功夫翻出大量多时不曾碰触的老动漫音乐，静静地听。耳朵里流淌着那些在今天听来绝对得算老土、却是那么熟悉的旋律，似乎又找回些许当年沉迷时的心情。

动漫情报站 A.C. EXPRESS

新闻 NEWS　全智贤主持浪漫血祭 法电影公司操刀《BLOOD》真人版

PICK UP


■剧场动画《BLOOD》绝对是一部令人看罢后久久不能平静的杰作。

Production I.G2000年的剧场版动画《BLOOD：最后的吸血鬼》，日前宣布亦即将投身真人电影的怀抱！该作当年由押井守参与企划协力，以1966年深陷越战泥潭的驻日美国空军基地为背景，运用其时尚不多见的数字技术呈现了手持日本刀的少女“小夜(SAYA)”与吸血魔物“翼手”的激烈厮杀过程，营造出极具冲击的阴暗画面和肃杀氛围。作品推出后，很快凭借“反战”的主题和高质量影像获得各方的高度评价和奖项无数，并带动了之后TV动画、漫画、游戏、小说化的实现，而如今也走到了真人版这一步。由于片中动作场面将占据主导地位，加上法国电影似乎与中国有着某种不解之缘，因此这次的STAFF汇集了《霍元甲》导演于仁泰(导演)、奥斯卡评委江志强(制片人)及元奎(武术指导)等一批香港电影人。演员方面，果敢犀利的女主角小夜将由韩国个性女星全智贤出演，从外形和气质来看，全智贤和小夜的形象也还算符合，她的表现自然有待观摩。

影片总投入资金30亿日元，I.G将拍摄权交予法国的Path é 电影公司，自己则继续保有原作权，并取得了美国Manga Entertaiment INC.公司的许可，在美国发行该片。Path é 公司是法国目前最大的独立电影制作公司，能一手包揽从影片拍摄、制作到放映的全部流程，在欧洲拥有742家电影院。据悉如果该作能像《死亡笔记》真人版那样造成轰动，此次合作将有望为日本动画公司在欧洲打开市场，并给I.G和Path é 公司带来可观的全球票房和DVD销售收入。影片拍摄计划已定于2007年1月正式启动，预计将在2008年早春完成并在全世界范围内公映。

■“野蛮女友”能否演绎出小夜的魄力呢？

不过话说回来，有一部动画版神作在前，真人版虽身披中、法、日、韩、美多国大牌参与的光环，却仍然难逃原作FANS对演职人员的质疑。且待2008年我们将看到一场怎样的人魔血战吧。

※了解了该条新闻的你还应该知道：CAPCOM人气格斗游戏《街霸》再度真人电影化，春丽领衔“主演”！

揭示板

中日动漫画研究中心成立

由北京电影学院动画学院和日本“中日新世纪会”发起，“中日动漫画研究中心”日前在北影动画学院正式成立，主方向为动漫画技术交流、作品制作及交流访问，致力于两国青少年文化交流。中日双方知名漫画家将在明年“中日友好35周年”首次共同制作动画漫画。

灌篮高手奖学金

为了向热爱自己作品的读者和篮球运动表达感恩之情，井上雄彦为有志于在大学乃至美国职业篮球领域施展抱负、却因经济困难而无法实现梦想的年轻选手设立了一项“灌篮高手奖学金”。奖学金资金来源于《灌篮高手》的部分版税和日本ITP有限会社＆集英社的出资。

没完没了？槙原敬之抄袭事件再度恶化

闹得沸沸扬扬的槙原歌词抄袭事件前不久刚趋于平息，怎料槙原7日在个人主页上贴出的公告令事态再度恶化。槙原认为此次骚动严重影响了个人名誉和演艺事业的发展，要求要么对簿公堂，要么松本零士公开道歉。而松本称既然对方想在法庭上解决，自己将“随时奉陪”……

动画 ANIME　半人半妖女战士参上！ 八木教广作品《大剑》TV动画化

PICK UP

《月刊少年JUMP》引以为傲的漫画《大剑(CLAYMORE)》众望所归动画化，由地上波放送局独占放映！《月刊少年JUMP》12月号发表，官网日前更放出动画正在作者八木教广的全程监修下、以实现最高品质为目标顺利制作中的消息。

已推出11卷单行本的《大剑》是一部在设定、剧情、作画等方面均属上乘水准的作品，动画化早已令广大读者翘首以盼。目前STAFF、CAST、制作公司、篇幅和具体播放日期等一概未知，但已有日本网友指出该作最大的问题(也可看作判断动画优劣的关键所在)，即当中所有人的发色和眼珠色均相同，既然不能靠颜色来区别角色的相似点，一旦作画出现问题，就势必造成分不清谁是谁的情况。在当前好剧本严重稀缺和制作水平日趋低劣的形势下，2007年迫切需要有佳作来拯救持续低迷的动画市场，所以《大剑》，加油吧。

作品介绍：以捕食人类为生的妖魔横行的世界，为了对抗妖魔，人类中诞生了体内混有妖魔之血的半人半妖女性战士。年轻美貌、身材苗条的她们，无一例外有着一对银色眼眸，并在身后背了一把巨大的剑，因此被称之为“大剑(CLAYMORE)”。

少女时代，古妮雅与自称叫迪妮莎的最强大剑相遇，为了救古妮雅，迪妮莎违背了不能杀死人类的戒律，于是被讨伐队追杀。最终，迪妮莎死在了一名无法抑止妖力而化为“觉醒者”的讨伐队员手下……为了给迪妮莎报仇，古妮雅继承了迪妮莎的血肉之躯，走上成为“大剑”的道路。

揭示板

新作发布

全3卷OVA**《最游记RELOAD －burial－》**：2007年4月27日发售第1卷，描述FANS期待的外传“埋葬篇”！**《拯救德尔托拉(Deltora Quest)》**：全世界畅销！澳大利亚儿童奇幻小说动画化，剧情以RPG形式快速展开；**《火箭少女》**：传说中的野尻抱介名作历经十数年光阴复活，讲述美少女宇航员登上载人火箭的成长故事；**《Sisters of Wellber》**：Production I.G联手avex entertainment推出新感觉动画，与中世纪欧洲相仿的异世界，两名女子的友情与羁绊！**《罗密欧与茱丽叶》**：GONZO再度改编不朽名作，舞台移至空中浮游都市！

DVD发售信息

德间动画名作COLLECTION：享誉20余年的6部名作从12月起每月发售2作，安彦良和《亚里安》、押井守＆天野喜孝《天使之卵》、《数码恶魔传说 女神转生》名列其中；**《鲁邦三世》BOX**：日本国民人气动画，TV系列3季＋3部剧场版DVD42枚组豪华推出！

www.plumbook.cn

漫画 COMIC

樱大战的世界还未结束！松原秀典初原画集堂堂登场

PICK UP

尽管已经迎来了最后一场歌谣秀，但《樱大战》的世界还在继续扩展。近期将推出2款新商品，先行一步的就是11月30日发售、定价2940日元的松原秀典个人首本画集！被视作藤岛康介老搭档的松原秀典原属GAINAX旗下，主要负责动画制作及人物设定，代表作《樱大战》、《我的女神》等。2001年8月在涩谷举办了第一次个人画展——樱大战松原秀典原画展。而离开GAINAX以后，曾担任过多项作品的角色设计、作画监督、原画等，目前则主要从事游戏相关的工作。

这次推出的初画集《松原秀典ART WORKS》以《樱大战》和《我的女神》为首，收录了松原秀典在众多作品中担任人设时绘制的大量精美人物插图，插图数量总共达172幅，其中《樱大战》65幅，《我的女神》65幅，此外还包括了《岩窟王》、《浪客剑心》、《蓝宝石之谜》和《铳墓》等作，卷末附从未公开的与藤岛康介的对谈内容，可看作对老师作画生涯的一次精华汇总。而作为个人首本画集的纪念，更特别附赠一张A3大小的美女挂画。

揭示板

月刊《电击マ王》JOJO特集

游戏漫画小说综合情报＆漫画杂志《电击マ王》，12月号华丽刊载《JOJO的奇妙冒险》大特集16页！虽然只有前2页是PS2游戏《幽灵之血》的纪念特集，其他14页则是原作的全系列介绍，但作为一本非JOJO东家的杂志，对漫画解说内容能详尽至此，实属难得。

矢吹健太郎新作首发脱销

《黑猫》涉嫌抄袭虽影响恶劣，但矢吹健太郎最终没有就此倒下，一部尺度大胆的《To LOVEる》助他再步青云。该作日前发售了第1卷单行本，“无修正版”的口号令其很快便销售一空，羡煞同期发售的多部漫画！只是这样的“复活”方式不免还是令人有些无语……

揭示板

东映动画50年展即将揭幕

从11月28日到明年2月25日，位于东京的杉并动画博物馆将有一个名为“东映动画50年　从日本动画始祖到现在・未来”的展览。会场分为“东映动画前史”、“东映动画代表作介绍”、“片头影像上映”3个区域，全方位展示东映动画的前世与今生，发现未来。

与I.G的STAFF们面对面！

傲视群雄、代表日本动画技术最前线的Production I.G与秋叶原“数码好莱坞大学”合作，将于11月18日举办一场大型活动。从令人关注的《攻壳机动队S.S.S》出发，以《IGPX》、《骑士》等3部作品为题材实施特别演讲会，立足独特视点，I.G名家们将到场现身说法！

事件 EVENT

C71序幕悄然拉开 漫画同人会新纪元即将到来？

PICK UP

一年两度的漫画同人盛会冬季战Comiket71（Comiket相关介绍请查阅9A“游戏动漫园”）又要打响，详细列出了展会上所有参展团体展台位置的商品目录《Comiket Catalog》现已接受预约！众所周知每届展会上都会有大量的同人志发售，更会诞生众多素质颇高的同人音乐和游戏，不管你是喜爱二次创作的读者，追求风格的同人乐迷，还是钟爱奇思妙想的同人游戏FANS，在漫画同人会上都能找到自己的最爱。

而相对于以往，本届C71召开的意义更为特殊。因为今年10月1日，展会筹备会代表・Comiket董事长米泽嘉博不幸去世，使得一时间“C71是否召开，能否按时召开”的疑问充斥着网络。虽然很快官方便发布了“C71将按照预定按时召开且规模不变”的消息，但究竟12月29日的那场盛会是否还会是我们熟悉的那个“漫画同人会”？拭目以待吧。

▲追求“不受干涉与限制的自由展会”是米泽嘉博坚持的理念。

▲《Comiket Catalog》在11月初便已经开始接受预约。

ACG互联

老师和学生们的爱与魔法，麻帆良学园祭召开！

漫画于讲谈社《周刊少年MAGAZINE》连载中、动画第2季于东京电视台好评放映中的《魔法老师》PS2冒险游戏终于推出第4作了！相比众多动漫改编游戏让人汗颜的水准，《魔法老师》倒一向保持着不错的质量。按照惯例，今次仍然是两个版本同时发售，有能力的朋友，赶紧再巩固一下游戏的重要情报就入手吧。

本作以正值学园内的世界树发生异常事态期间而举行的学园祭为舞台，源自单行本第9卷。学园祭前夕，由涅吉担任导师的3年A班学生们投票表决要摆设什么摊位，最后有5种方案获得了相同票数，因此涅吉必须作出最后决定，并让全班着手准备摊位的设置工作……

5大方案

玩家的不同选择，将使登场的角色和台词发生变化！

1.**“鬼屋”**：救出在屋内消失的学生。

2.**“咖啡厅”**：寻找6枚水晶。

3.**“舞台剧”**：破解拥有不可思议力量的剧本之谜。

4.**“算命馆”**：出现在算命结果里的绿发少女是谁？

5.**“中餐馆”**：会逃跑的食材！在洞穴中的中华街上展开探索。

游戏由3D战斗和推动剧情的冒险两部分构成。战斗部分采用了“搭档战斗系统”，玩家将操作涅吉老师从学生中选择两名作为搭档，以魔法、格斗技等招式共同战斗，控制世界树的异变，确保学园祭的顺利进行。搭档的能力各不相同，如何选择和搭配将会是左右胜败的关键。合作胜利，便进入对话模式而展开新的冒险。值得一提的是，今次玩家还可选择明日菜作为player，结局也按31名学生进行了个别设置，从而增加了耐玩度。

总之，相较前几作的学园RPG路线，本作在某种程度上让人感到了可喜的变化，虽然也存在战斗武器和之前重复等小问题，但用心的改良，有趣的细节使之仍不失为一款值得一玩的游戏。

游戏信息

魔法老师3时间目 爱与魔法与世界树传说 11月16日发售	
厂商	Konami
机种	PS2
类型	AVG
特典	（演剧版）DRAMA CD/（LIVE版）游戏主题歌单曲CD

猛梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

胜负师：写这段前言恰逢PS3的发售日，理所当然，最近的自由谈投稿动向也就偏“次世代”一些了，不过也有例外，比如下面这篇《秋蝉鸣泣之时》写的就是作者在第四届网博会上的一些见闻，对于无缘前往的玩家或网友来说，具有一定的阅读价值。之后的两篇与第一篇一样，均出自UCG阳光学员之手，一篇提出要对最近炒得沸沸扬扬的次世代保持更加冷静的心态，而另一篇则围绕着《鬼泣4》但丁的新形象进行了一些评述，两篇文章均有可圈可点之处。最近阳光学员们表现甚是积极，虽然其中一些稿件尚显稚嫩，不过写自由谈也是一个不错的锻炼机会。这里要提示一下，初写自由谈时选题不要过大过深，比如大谈游戏艺术化走向什么的，这样的题材很难驾驭，最好是由浅入深，才能逐步提高。

秋蝉鸣泣之时

文 阳光育成计划成员 Cloud_67　美编 NINA

10月26日下午至29日上午，第四届中国国际网络文化博览会(China 4th International Digital Content Expo，简称DigiChina)在北京展览馆如期举行。网博会是集动漫、游戏、网吧、网络文学、网络视频视听、网络技术应用、网络教育、培训等众家于一体，融合奖、演、乐、礼、游、竞等所有娱乐形态的大型产业性综合展会。展会的宗旨是引导网络文化产业的发展方向和引领数字内容产业的创新趋势，“网络连通世界，创新引领未来”是对网络文化产业发展现状的描绘，同时也是本届网博会的首要主题。

今年西伯利亚地带刮向北方的寒流来得似乎比往常都要提前一些，从十月中旬开始首都便骤然降温10多度，俨然一幅由仲夏直接跨入初冬的景象。不知道是不是因为这般天气的缘故，以发展事业、引导产业、规范行业、服务企业为努力方向的本届网博会，其高度定位体现了政府部门对整个网络文化发展的关心和重视，然则区区25000平方米的展会面积比起ChinaJoy在拥有5个无柱的展厅达57500平方米，光室外展览面积就占地20000平方米的上海新国际博览中心却完全不够档次，甚至可以说是历届整体规模最小的一回也不为过。而亲临现场的参观感受，除了失望之情溢于言表外便几乎再没有留下什么了。

在Konami对外宣布不参加这次的展会之后，SEGA无疑成为单机玩家心中最瞩目的焦点所在。世嘉展区的风格跟ChinaJoy基本保持一致，顺带一提，ChinaJoy上为Konami和SEGA承担展台设计工作的公司是世界320强的库柏集团(Cooper Group)。由于8月31日发售的《梦幻之星 宇宙》(Phantasy Star Universe)在网络模式中出现诸多BUG遭遇运营不顺的局面，所以展区内的主打作品还是《樱大战》和《莎木Online》，前者的对白翻译比较肉麻，后者仍然没有试玩只有Demo；此外还有一个叫做《彩虹骑士》的原创横版动作游戏，实际开发度很高但手感颇一般。世嘉Show Girl的服务态度相当好，等身大小的招牌吉祥物索尼克也着实惹人喜爱。

继上个月国家市场司曝光有关部门对上海新世界世嘉游艺城涉嫌未经批准擅自开业的违规行为进行查处后，同时又传出2003年进入大陆市场的丝绸银PS2被政府认定是违法销售的又一重大案件。大概是受到这起事件的波及影响，SCE的低调参展再创历史新低。没有游戏试玩，没有现场活动，没有礼品赠送，仅是把ChinaJoy的那间放影像的“小黑屋”照搬过来，从早到晚不停地循环播出TGS时播放的那些宣传演示。在网络上遍地都是高清晰分辨率版本下载的当前，居然还于入口处竖立一块“谢绝拍摄”的醒目告示牌，依旧坚守着自己最后的也是惟一的高贵身价。好在来往络绎的看客多有闲情雅致进去驻足观赏一番，反倒是冷落了镶嵌在剧场外侧墙壁的PS3参考展示用机，同现场环境格格不入的氛围仿佛在暗示索尼前途多桀的宿命。

坐落于3号馆左下角的是史克威尔艾尼克斯(中国)，携新老3款游戏卷土重来的SEC展台虽不够大气却积聚有不少人气。右边《魔力宝贝5.5》的试玩区内人头攒动，与此呈相互映照的是代理产品《至尊天下》则鲜少有人问津，跟本社风格形如迥异的巨大心理落差想必连玩家也无法理解其中真意。展区上方6扇宽屏幕不时插播着《幻想大陆》(Fantasy Earth)的日服片头动画，值得一提的是，10月20日《FE》的新副标题在“PlayOnline”上正式对外发表，由原先的“The Ring of Dominion”(支配指环)变更为“ZERO”(从零开始？)，并且新运营公司株式会社Gamepot也从外界募集到3000名测试员协助进行β版本内测。总体来看，是一部有望于明年在国内上市的值得期待的作品。

内测阶段已持续两个多月的《大航海时代Online》终于锁定了公测时间——11月16日，并且就在不久前，代理公司盛宣鸣连同IBM宣布针对该款游戏达成战略性合作伙伴关系，后者将提供代表业界领先技术的BladeCenter刀片服务器作为全面支持。即便这样，标榜“冒险是男人的浪漫”的盛宣鸣展台却门可罗雀，如此硬派的广告语显然不可能招揽女性用户层的青睐，只留下可怜的Show Girl左顾右盼却束手无策。旁边拐角，EA竟把不厚道的作风发挥到极致，除了搭建一个迷你球场做活动之余未提供任何形式的游戏试玩，偏僻的展区位置基本可以无视其存在的痕迹。在和央视下属的中视网元进行过亲密接触后，EA的宣传不免乏善可陈，一举一动中透露出受牵制者的无奈。

嗯，要看的也就这么多，剩下的无非都是些为单机玩家所不屑乃至不齿提及的国产网络游戏。等候队列排得最长的不是游戏有多精彩而是赠品非常丰富，台下观众围得最满的不是游戏有多好玩而是抽奖题目不断，试玩区间人气最旺的不是游戏而是COSPLAY衣装性感。我们的展会从来不会在跟游戏本身内容无关的环节上逊色于行将没落的E3，或是正在重整旗鼓的TGS。不过颇具讽刺意味的，也正是由于这些东西赚取到了足够多的眼球泡沫，方才吸引来上述几家国际厂商的抢滩登陆，当然结果并不是那么尽如人意罢了。

“西方研发公司可以得到游戏总利润的8%，中国研发公司只能拿到3%。而中国的运营公司可以拿到61%，结果研发公司纷纷投靠运营公司，运营公司从市场角度出发，决不允许你创新，而且还给你很紧的时间开发游戏。”这句话是摘录自GameRes游戏开发资源网论坛一名从业人士的发言，相对来说能够比较客观地反映出大陆游戏圈的生存现状。实际上，国内还是有许多游戏方案的构想非常棒，但是可还原度太低，

■网博会会场外景。

■有索尼克的地方总是很热闹。

■这里也有靓丽的展台小姐。

■财大气粗的EA在这儿咋就玩不转了？

■熟悉的LOGO下展出的是不熟悉的游戏。

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

■樱花不再是那片樱花，莎木也不再是那棵莎木。

往往都是成品达不到最初企划文本的一半水准。原因也很简单，你的任何一个创意都有可能因延长一至两天的开发日程而在运营会议上面被当众枪毙，投资者大于制作人说话的分量直接决定了未来一款游戏的品质如何。

借助互联网络的普及在国内崭露头角的游戏行业，正逐渐陷入被浮躁气氛所包裹的怪圈当中不能自拔。继去年底西山居创作室仅剩的最后一位元老离开金山公司后，苏州神游的董事长颜维群博士于今年中被招回美国继续从事科研项目，而近期又传出上海嘉游大幅度裁减市场部职员以及台湾大宇将于明年撤资北京网星的小道消息，加之p2p的下载方式迅速便捷，其绕过版权信息的特征甚至影响了盗版市场的利润，单机领域面临全线消亡的命运似乎已无法逆转。反观这届网博会，休闲类型的异军突起成为一大亮点，几乎所有的参展商都不约而同对此大肆着墨，纷纷推广旗下的一至两个游戏或直接提供试玩。任天堂掌机NDS依靠老少咸宜的属性缔造全球骄人的销售数字有目共睹，国内游戏业正在用前所未有的时速跟风追赶着世界格局的新变化，但急功近利的心态导致创意思维的极度匮乏，只好去寻觅过气的单机休闲小品临摹仿效并辅以网络化包装，这样一顶原创民族品牌的高帽就冠冕堂皇戴在了国产公司的脑袋上。

但这不代表应该埋怨投资者，商人决不是非要做毁游戏，也未必不晓得什么是好的游戏，可他们毕竟不是慈善家，他们要投资可以赚钱的游戏，也正是因为有了他们一笔接一笔的资金注入才能有着一部又一部的游戏诞生。政府机构对游戏产业也愈来愈发关注，曾引起玩家和厂商激烈讨论的分级制度虽然终究还是成为了一道摆设，但总比上个世纪无差别对待的“电子海洛因”要好出许多。网游就像沙漠中的暴雨，它对生命的滋润远比带来的破坏大得多。日本欧美的游戏业界同样走过不少弯路，嗅觉敏锐的进取者则会从教训中发现突破口，这次微软赞助的国家网络游戏与动漫产业发展基地落户成都或许便是一个美好希望的开端。

“有时候我在想，有多少策划真的为自己的游戏努力争取过，因为老板不一定就能看出好游戏的精妙所在……可惜，我们虽然有这种想法，我们虽然有时甚至把每一份企划案当成是自己的孩子一样看待，但我们却始终未能为自己去反抗。这个世界上有着太多的无奈，我们也一样。剩下的，就仅仅是在对自己负责和使老板满意的双重压迫的夹缝中尽量寻找我们的平衡，更多地寻求安慰吧。”GameRes游戏开发资源网论坛的另一名从业人士如是说。

盛秋时节含苞绽放的网博会，却分明不由得让我感觉到了一阵冻彻刺骨的隆冬寒意。

成长的轨迹 对《鬼泣4》但丁新形象的感悟

文 阳光育成计划成员 闫姝

我一直都很喜欢《鬼泣》，系统和手感自是不用多说，光是游戏的人设就非常吸引人，特别是个性鲜明、动作潇洒的主人公但丁。因为非常喜欢但丁这个人物，因此我一直关注着《鬼泣4》的风吹草动。而最近在东京电玩展前夕，也终于让FANS见到了但丁的新形象。没想到《鬼泣4 》里的但丁竟然一脸胡碴子！虽然游戏还没真正玩到，但感觉新主人公尼禄还是抢了但丁不少风头，让我有点难以接受。因为毕竟整个系列的主人公一直是但丁，但丁简直就是《鬼泣》的代名词。主角不是但丁的游戏，那还是《鬼泣》吗？

其实对于但丁的形象，我不应该不接受的，《鬼泣》里的但丁本来就是个大叔啊！1代是个水桶腰的舌尖嘴利的大叔，2代是沉默寡言的大叔，我早就习惯了，4代长胡子也应该无所谓。可是偏偏有3代里那个年轻又惹人喜欢的坏小子，就像一团燃烧的火焰，玩游戏时自己的眼睛也被他照亮了。我感觉凡是玩过《鬼泣3》的人，都应该会喜欢上这样的但丁。看着但丁耍宝摆酷，放肆地大叫，潇洒地拔枪，迈着行云流水的步伐挥剑斩杀敌人……可能是因为见过这样的但丁，再看他老去实在有些难受。于是我就一直碎碎念：“Capcom你不厚道啊，怎么可以为了捧新人，一下子让但丁老了20岁，变成了满脸胡渣的猥琐大叔了呢？”

后来念累了，气也生完了，还是什么也改变不了，于是就静静地思考着《鬼泣4》，思考着Capcom为什么要这样设定。仔细想想也不难看出Capcom这样处理并没有错。“《鬼泣》系列”不像《生化》，不像《鬼武者》。《鬼泣》的主人公始终是但丁一个人。这样的ACT游戏是很难推出多代游戏的。想要给玩家带来新的感觉，主人公不可能始终保持一个形象，也不可能总是使用一个风格的人设。既然游戏的主人公只有一个，那游戏的宏观剧情就应该是主人公成长的故事。涉及到成长，自然就会有主人公长大，甚至老去的过程。可能是玩ACT的玩家很少会注意到游戏的剧情与人物关系问题。所以当年《鬼泣2》发行时，先不谈游戏水平上与1代的差距，单就是人物形象就引起了很多FANS的不满。认为动作潇洒、语言尖刻的但丁不应该像个老头似的沉默寡言，让人感觉极为不爽。而到了3代发行时，又有人抱怨说3 代里的但丁怎么完全像个痞子，奶油了很多，成熟的男人味道全无。但是后来事实证明，3代里但丁的形象无疑是最能吸引玩家眼球的，最受大家喜爱的，酷得一塌糊涂，也为《鬼泣》这个系列挽回了颜面。由此看来，无论有多少批评，Capcom仍然是个很有商业眼光、很有革新意识的优秀游戏制作公司。

《鬼泣3》的成功，使所有喜爱《鬼泣》的玩家都无比期待《鬼泣4》。有人还吼着“偶们要正太，希望4是3的前传”（汗）。可是Capcom再一次给了大家一个意外。E3大展上真不知道Capcom是从哪雇了个跑龙套的家伙来装我们的但丁帅哥，但丁就算是毁容了也毁不出那模样来啊！于是网络上哀怨声一片。因为系列推出的顺序与主人公真实成长的顺序不一致，所以如果不是《鬼泣》的忠实FANS很难弄明白游戏的时间轨迹。整个系列看上去剧情模糊，主人公的年龄变化纷乱，让人感觉每代主人公的变化太大，太突然，摸不清楚头脑。但只要明白游戏的真正顺序，但丁的变化，给人感觉真的是一点也不突兀。

3代里的但丁年龄设定在20岁出头，只个涉世未深的大男孩，无忧无虑，年少轻狂。武器对于他来说，比起作为攻击的道具更像他的宝贝玩具。到了1代里的但丁，已经成为了一个恶魔猎人，有了自己的除魔事务所。经历过无数次的战斗，已经是成长了很多，但在他身上仍能看到年轻时那个喧闹男孩的影子。语言仍然是诙谐幽默，丝毫不把对手放在眼里。经常是挑拨得敌人火冒三丈，与他为敌的家伙都饱受了他毒舌的折磨。 2代里的但丁呢，据说年龄设定是在40岁……（天啊，不是真的吧）。虽然大家都说他太过沉默，像个石头。但那时的他，战胜过魔帝，与自己的双生兄弟又再次经历生死离别，他已经完全沉淀，是个真正成熟的男人。

■《鬼泣》中的但丁造型。

■《鬼泣2》中的但丁造型。

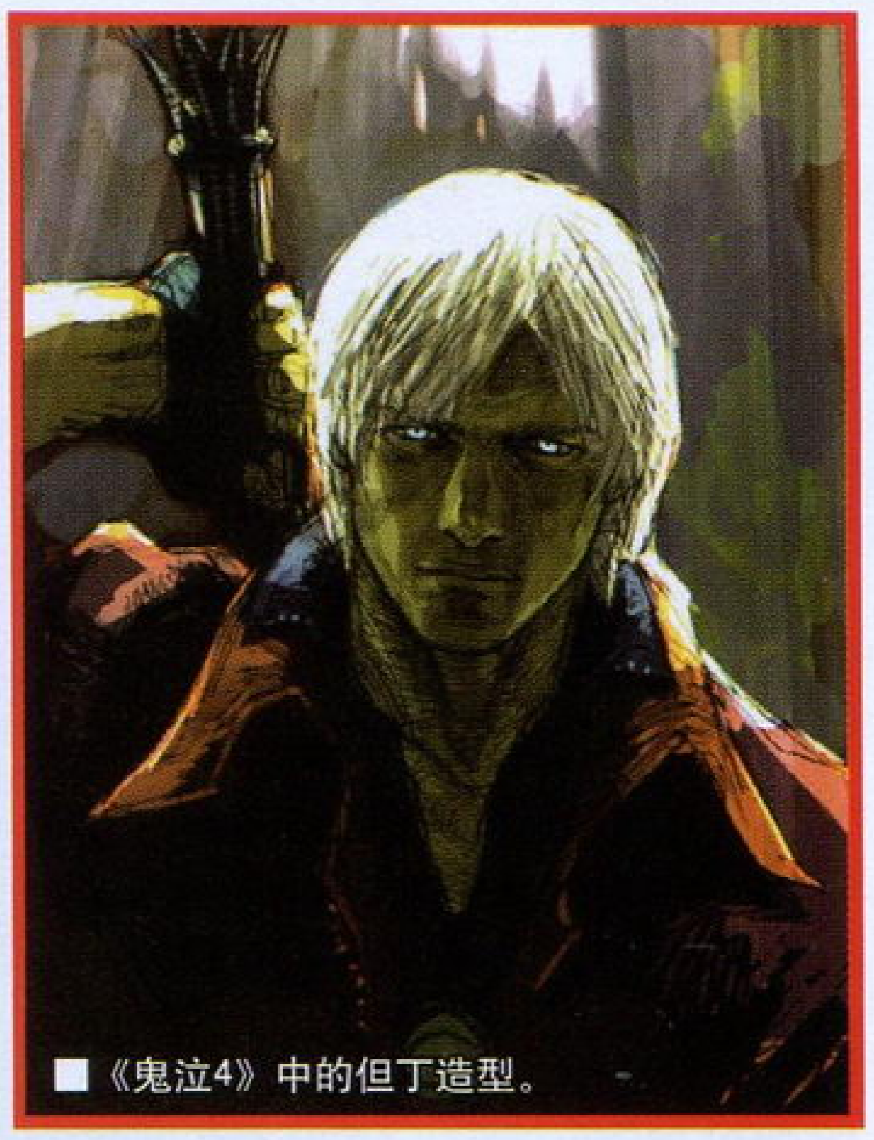
话梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

可靠又有责任心，再也不会见到女孩子还“BabyBaby”地叫，但又不失自己的个性，假装着什么“因为硬币的人头刚好朝上，所以我才帮你们的啊，真是没办法，谁让你们运气好”。施与的时候，不直接说明，给足了被帮助人的面子，也腼腆地隐藏了自己热心的一面，非要把自己装得又酷又深沉，的确是个可爱的好男人。虽然这样的变化会让但丁渐渐失去以往的喧闹与激情，但这确实是一个男人成长的真实轨迹。

处于什么年龄就应该有什么样的精神与外貌。虽然4代里的但丁形象跟3代一比让人禁不住感叹岁月无情啊，偶像也会老去。可是那又怎样呢？他仍然是但丁，是曾经年少轻狂，曾经潇洒帅气的但丁。当我们亲眼见证自己在意的人，从懵懂到成熟，从玩世不恭的固执可爱到处事成熟的沧桑可敬的过程，我们就再也无法放弃对他的喜爱了。因此，老了丑了长胡子了又怎样？有了一个更帅气的尼禄跟他抢风头又怎样？

无论但丁变成什么样子，但丁永远是我们所喜欢的但丁。看着他在《鬼泣4》里那酷酷的背影，仿佛又依稀看见了那个在《鬼泣3》里给大家带来无限惊喜的但丁，那个像火焰、像电光一样照亮人眼睛的身影！我们现在要做的，仅仅是等待他在未来给我们带来更多的感叹与骄傲。

□《鬼泣3》中的但丁造型。


■《鬼泣4》中的但丁造型。

次世代的冷思考

文 阳光育成计划成员 张威

秋意渐逝，冬季的到来却预示着新一轮主机大战打响和次世代真正的到来，面对11月PS3、Wii的首发，以及X360游戏的日趋成熟，我们本有理由相信一个新的时代的到来，但事实是“游戏界的春天真的并不遥远”了么？

E3的坍塌和TGS的合并有其深刻的历史根源，虽然表面繁荣，参观人数也稳定增长，但游戏秀其实是游戏产业自身结构与发展的折射，我们可以流连于各大展台，尽情在人头攒动中享受世界游戏文化的融合，但却无法感知它们背后的暗流涌动，喜怒悲欢；三大主机的竞争一方面推动着电子游戏产业的发展，另一方面又造成了游戏业的混乱和无序：不计成本的投入，对主机性能的夸大，游戏的一再延期都不停地考验着广大玩家的信心与耐心。言过其实的机能和游戏品质，让我们不得不发出这样的疑问：电子游戏产业究竟几分是真，几分是假呢？

于是无数人由期待转为疑惑，一批老资历的玩家已步入中年，生活的压力使得他们无暇再顾及游戏的步伐，而新一代的“中坚层”又明显流露出等待的焦躁和信心的动摇，除了极少数的经典（如《FFXII》），似乎没有理由来让时间一点点侵蚀我们对游戏仅存的信心和热情了。

看了今年的E3和TGS报道，少了几分激动，多了一丝平静。平心而论，PS3拿出的试玩画面并不令人十分满意；《MGS4》的实际游戏画面进步并不明显，动感十足的《鬼泣4》在细节渲染上也有些单薄，而《VF5》油光光的人物太过圆润，少了些真实的质感……或许是自己过于挑剔，但想到SONY初期的宣传，着实不敢恭维。加之前段时间爆出的“PS3画面作假”，欧版的延期，久多良木键社长对技术创新的无奈，似乎又肯定了自己的想法。

说到这里，忍不住提及电脑游戏的现状，支持DX10的显卡即将上市，当我看到《CRYSIS》等基于DX10开发的游戏演示时，最大的震撼就是真实，无以伦比的真实！这种效果是以“游戏等同于CG”的次世代主机目前阶段还无法企及的（CG渲染并不等同于真实效果，如皮肤、衣料的质感等），而强大的X360也仅仅拥有46条像素渲染管线和单线程GPU绘图（以GERFORCE 8800 GTX为代表的DX10显卡会采用双GPU设计），在画面表现力上明显处于下风；至于PS3，与朋友讨论后觉得可能也不及8800GTX，关键是PS3必须为取得1080P的效果而牺牲性能，以8800GTX的硬件设计规格来看，这种损耗显然要小得很多。另一方面，电脑平台的统一规范，硬件性能的透明度和更新速率都要远胜于游戏机平台，从这个意义上说，电子游戏产业在游戏性方面巩固优势的同时，也要积极加强各平台的沟通，竞争而又合作，加快推进游戏网络化、人性化的进程，才能抵御住电脑游戏的不断蚕食。其实微软的Xbox战略很大程度上依托了电脑的发展优势，Xbox LIVE的搭建，XNA开发平台的完成，使得电脑和游戏机之间连为一个整体，这更有利于游戏和娱乐资源的整合，使得传统游戏的定义模糊化、多样化，也代表了未来发展的趋势与游戏产业的交叉过渡。而在这个过程中，如果电子游戏产业本身并不能很好地分配资源，无序竞争，将很有可能被电脑发展潮流所吞噬，这是我们每个玩家所并不愿意看到的。

最后想说的是游戏主机及其周边的价格问题，PS3、X360和Wii三大主机将次世代推到了一个新的高度，蓝光、HD-DVD等技术的运用也让我们享受到了完美的视听感受，但这一切的升级也要付出足够的金钱，20GB PS3 429美元的价格并不算昂贵，但考虑初期的产量问题，最终零售价会有不小的出入，而且众所周知的原因，要想真正发挥主机的性能，一台高清电视必不可少，考虑到其万元左右的价格，再算上正版游戏的投资，想必不是每个玩家都能承受得起的，这也会在一定程度上影响主机的普及。客观来说，我们不得不面对这样一种定价机制——合理的主机价格和昂贵的周边投资；次世代在不断带给我们感动的同时，也将一个个难题抛给我们，当我还在纯平电视上观看着PS2已显粗糙的画面时，心中感慨万千，或许正如张楚所唱：不是我不明白，这世界变化快！

PS3和Wii马上就要走入我们的视野，真正的次世代也随之来临，伴随着一种莫名的悸动和隐隐的忧虑，我相信，次世代会以自己独有的规律和特色不断发展，去迎接一个崭新的未来。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

读编往来

栏目主持 纱迦 & 玛娜

读编往来通信地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编：730000 Email: ucg@ucg.com.cn

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

☆转眼间已经到了2006年的最后一本杂志，“光阴似箭”、“白驹过隙”、“弹指一挥间”这样的俗话也不多说了。2006年我们以PS3的到来作为结束，2007年我们将以Wii的到来作为开始。新的一年还有更多的变化，还请大家继续支持我们的杂志！

☆本期的关键词，绝对是次世代！从7号的《战争机器》、《使命召唤3》开始，到11号PS3的正式发售，次世代带给我们的震撼真是无与伦比！而且这股大潮并未就此退去，下一期的Wii和众多现世代主机的大作同样令我们欢欣鼓舞。（泰坦乱入：这个月还有Windows Vista！）11月，绝对是今年玩家最幸福的一个月。

☆上期我们在“互动信箱”中询问读者们今年是否有购买次世代游戏机的计划。这几天接连收到几封来信，都是询问编辑们年内的购机计划。这里就稍微透露一点内幕，今年年内编辑部内计划购入X360的人较多。毕竟X360已经推出一年多了，硬件软件都比较成熟，价格也比较合理。PS3和Wii的话现在是观望的人居多，毕竟谁都不知道国内奸商会炒到什么地步，而且第一批货的质量问题也令人关注。如果价钱和质量都没有问题的话，我想肯定不乏铁杆出手。

☆最后纱迦忍不住要赞一下《战争机器》。虽然本人对《战争机器》这种类型的游戏并不感冒，但是港版与美版、欧版同步发售的事实真乃壮举，而且游戏还可选择全中文。《战争机器》是微软今年最重头的作品，据说制作人号称要卖800万套，其游戏素质也绝对没有问题。这么重要的作品能够于第一时间推出中文版，真是令我们感到异常满足。希望这样的游戏以后越来越多。

最容易引起歧义的小编名

作者：大统领

第6名 泰坦

泰坦作为希腊神话中的龙套角色，本来在游戏中也是经常露面的。但不知为何最近越来越少，《FF》从8代开始就没他的份儿了。我要召唤泰坦！

第5名 ACE飞行员

仅在“《皇牌空战》系列”推出新作时容易引发误会，但由于该系列人气很高，故不容忽视。（十六夜：请参见本期《皇牌空战X 诡影苍穹》研究。）

第4名 纱迦

因为有《浪漫沙加》和最接近神的沙加存在，纱迦这个名字注定就要不断引起歧义。别以为你换上纟和辶我就认不出你，像你这么出色的男人就好像黑夜里的萤火虫……（以下参见《国产零零漆》）

第3名 多边形

在未开发出新一代技术前，我们依然不得不天天与多边形打交道，所以当你听到类似“多边形太少！”、“全是多边形！”之类的台词时不要大惊小怪。

第2名 玛娜

N(N≥10)个RPG系列中都有玛娜出场，而且多半都是魔法之源、生命之源。不过我还有更惊人的发现！NDS上有一个游戏名叫《圣剑传说 玛娜之子》……

第1名 十六夜

每本杂志都有第16页，也有篇幅多达16页的文章，所以对于小编们来说，十六夜这个名字绝对是最容易引起误会的。“写一个十六夜的介绍”、“在十六夜那儿”……

读者万岁！

R3经过反复对比，决定开在现在的位置，别的地方要么位置不够、要么操作很麻烦，但在内部设计上还是出现了失误，R3在操作的时候出了些小问题。SELECT和ANALOG出于对称考虑，就在START上面开孔了。

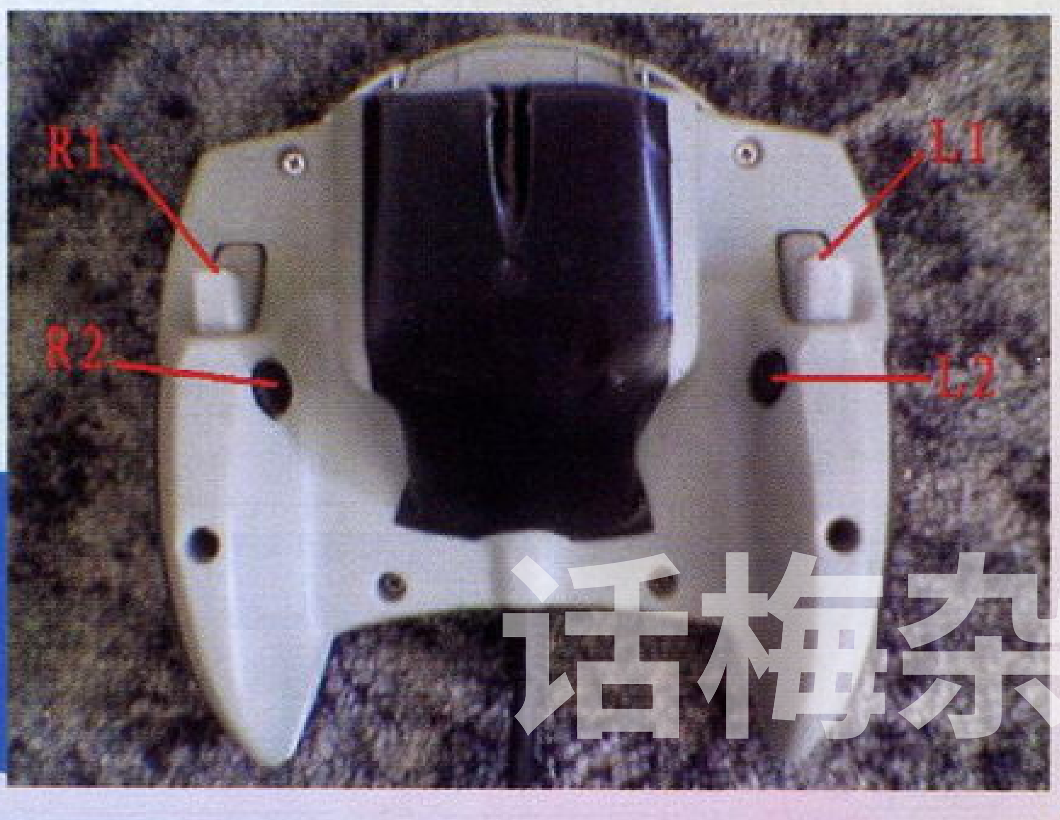
背面的R1、L1用了原本DC手柄的键位，R2和L2原本是想在R1和L1的每个位置改成两个按键，因为各种原因最后决定放到了现在的位置，在操作方面没有任何问题，在新增加的几个按键里是作者比较满意的。

特制PS2手柄

投稿人：艾

这是个什么东东？DC游戏机手柄么？

错！这是由艾读者的双手亲自改装的PS2手柄。他用到的工具和材料有：一个快报废的DC手柄、一个PS2手柄和几个已经报废的FC手柄外壳、螺丝刀、锉刀、锯。正面和背面除了多加了几个按键，部分位置也改成了黑色，连手柄上部的DC标志也被改成了PS的。



动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师世界全书》，定价28元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《小畑健珍藏画集 黑白之间》，定价38元；《樱姿烂漫 樱大战十年盛典》，定价28元；《舞HiME完全事典》，定价28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳奥义书》，定价24元；《模魂志》第1辑，定价12元；《最终幻想 水晶旋律》，定价28元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价28元；《天籁传说》，定价22元；《模魂志》第2辑，定价12元；《TONY珍藏绘本》，定价25元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱
动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118。Email：acg@vip.163.com

话梅杂志&SDMSMV
www.plumbook.cn

猫太的告别寄语

写下这段文字的时候，UCG的猫太已经离开了充满温情的编辑部，在一个完全陌生的城市开始编写自己人生的新篇章了。细数一下，猫太加入UCG这个大家庭已经有3年半时间了，若以一只家猫的寿命来形容的话，现在也已经是一只“老猫”了(^^b)。其实作出这个选择是非常痛苦的，对于猫猫来说，这不仅仅是离开了一直支持的读者们、离开了编辑部众多熟悉的面孔，还意味着以后不可能花太多的精力投入到TV GAME的世界中。但猫猫的探求心比较旺盛，在人生的日程中还有很多事情想去尝试，哪怕每走一步都觉得艰辛，哪怕每一件事都在碰钉子，也希望能亲身体验一下。正如大家在玩RPG的时候看到感兴趣的地方，都要去调查一下的心理一样。但正如自己QQ签名的“我们需要的是一分勇气”那样，无论做任何事，在踏出了步伐后就不要后悔自己所做的，并努力尽自己的本分，或许这样，能令自己本身比较单纯的思想稍微成熟一些吧！

那么，在这里再次感谢一直支持猫猫工作的诸位，请你们继续支持生机蓬勃的《游戏机实用技术》，共创全国第一的TV GAME杂志。或许我不会再出现在杂志上，但我也会站在不同的位置上与你们一起享受着游戏的乐趣哦！

《游戏·人》邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17～18辑，定价16元；《游戏·人》第19～20辑，定价14元；《游戏光环系列DVD》第1、3、4、5辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第9～11辑、第14～19辑，定价12元。第20辑，定价8.8元。《PS2专辑》第4辑已不能邮购。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－8674805，Email：gamers@263.net。

大量读者：看了12月B上对《分裂细胞 双重特工》的精彩介绍后，不由为这款由国人打造的次世代大作叫好！由于没有X360，所以只能拿PS2版来解馋。不过我发现杂志上的攻略好像不能用于PS2版，请问这是为什么？

《分裂细胞 双重特工》的X360版与其他机种如PS2、Xbox甚至包括Wii版在内的游戏内容是完全不一样的，特别是大家关心的上海关卡也是X360版独占的，所以165期的攻略只适用于X360版。我在攻略前的信息栏里也只注明了X360版的信息，但没有在前言里面特别说明，所以造成了大家的困扰，在此致歉。

★★★★★★★★★★★★★★

南京 王晨：165期封面我只能说第一眼感觉不错，但是细细品味则差强人意。间谍的果敢和坚韧没有表达出来，似乎还能从主人公的眼神中看到一丝恐惧，嘿嘿。

关于上期封面的评价似乎有两极化的倾向。大概是因为特工加上海的组合，该图在男性读者(尤其是上海读者)群中得到了不错的评价。不过你的评论还真是标新立异。

★★★★★★★★★★★★★★

szlsfff：我是“蒙面超人”的铁杆粉丝，对“新世代蒙面超人”尤其喜欢．看到新作发售表那一页，11月30日那日赫然写着“蒙面超人”，心中很是兴奋．可是在杂志上却找不到一个报道，郁闷！也许它连二线游戏都算不上，但在我心中它就是一款超大作，很希望UCG能让她露一露面。其实UCG的新作报道范围应再广泛点儿。

我们非常能理解你的心情，可惜我们的杂志只有区区100来页，而每个月全世界发售的游戏又有那么多(据纱迦统计，11月仅日欧美三地便有113款游戏发售)，连发售表都不可能将其全部收录，更别说专门辟出页面来进行介绍了。虽然我们开设了“新作短波”这样的栏目，不过还是有众多游戏无法顾及，真是遗憾啊！

★★★★★★★★★★★★★★

北京 辛航：如今自己经常购买的刊物从TV游戏杂志到动漫杂志，有时候也会选择国内发行的“40元伪版画册”和“轻小说”，甚至各大杂志社的豪华特刊总归为必买项目。一眼望去书柜，甚至能列为“20世纪世界动漫、游戏优秀作品资料展”，不觉有些自嘲，因为真正有时间看完的没有几本，若要问原因嘛，很多自己熟知的游戏、动画都没有看过、玩过，条件可能下只好买本资料书回来补课，可又没有很多精力去看，只好当图书馆了。

不久前听过一个笑话，某喜欢收集动画漫画游戏和电影的人，有一天把家里的收藏全部清点了一遍，发现要看完这些碟或是打完游戏所需要的时间远远超过了自己的余生，于是很绝望。换句话说，从现在开始他什么都不做，每天不眠不睡，24小时充分利用，也不可能看完这些东西。

另一个笑话是，有个朋友，平时最大的兴趣就是在网上下载东西，下完了刻盘，刻完了分门别类编号收藏，之后就丢一边去不管它，转头就继续开始下其他东西，收藏的东西从来不看，对于他来说，下载和整理的过程就是最大的乐趣。

是享受还是压力，一切关键只在于想法两字。不过，首先这些要建立在拥有独立经济能力的基础上……

★★★★★★★★★★★★★★

王唯：我一个朋友来我家，正好看到我3年的UCG杂志，十分显眼。他拿了最新一期来看(注：他不玩游戏的)，起初也只是随便翻翻，结果翻到枪械特稿的时候停下了(因为他是兵器FAN)，还惊奇地说：“想不到游戏杂志也介绍这个。”他认真读完之后，当时我就决定要同化他……我冒着生命危险拿出PS2，选中《生化危机4》，华丽地给他演示了半个小时，又小心翼翼地把PS2封印起来(怕父母看出我动过PS2)，结果他被我华丽地同化了……我的下一个计划是：劝说他买PS3！

据你所描述的情况来分析，我觉得你应该鼓动你的朋友买X360+《使命召唤3》，保证身为兵器FAN的他看得目眩神迷。另外对你的下一个计划进行小小的补充：作为指导性书籍的《游戏机实用技术》也是不可或缺的。

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第117期、总第126期、总第128～129期、总第147～161期、总第164～166期，定价：9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期、总第162·163期，定价19.6元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码： 730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931－8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

《龙珠》迷眼中的次世代大战

翻译：白云此之上

X360——超级塞亚人贝吉塔

来自美国的孤高的塞亚人王子，因为Xbox的失败而愤怒，从而觉醒成为超级塞亚人。

Wii——超级塞亚人孙悟空

悟空因NGC而得的心脏病已经全愈，功力也随之大增。他的儿子NDS·悟饭更是拥有超越父亲的惊人实力！

PS3——沙鲁完全体

吸收了各种部件而形成的沙鲁完全体PS3，向塞亚人们发起最强而有力的挑战！

猛拍一砖

吉林四平 姜玉：各位小编最近是不是加班加得太狠了，搞得个个头晕眼花，校对得不是很仔细啊！告诉你们165期的一个小错误：你们可以翻开第69页，看看最下面的那个“关于”，上面竟然写着“山姆·费舍尔年轻时曾经被征召进入海报突击队。”天哪！我想正确的答案一定是“海豹突击队”吧，难道山姆·费舍尔曾经加入过一个非法张贴小广告的秘密组织吗？还真挺有意思的。

肇事者

评测杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

编辑部 近期流行游戏

★ ● 最流行游戏大赏 ● ★

《山脊赛车7》(9人)

十六夜：果然是山脊赛车，不愧是山脊赛车。

★ ● 最男人游戏 ● ★

《使命召唤3》(3人)

十六夜：每一个从战场上活着回来的人都是英雄。

《战争机器》(7人)

多边形：要战争(指游戏)，就要机器(指X360)。

★ ● 最萌游戏 ● ★

《传颂之物 逝者的摇篮曲》(3人)

晴天：动画萌，游戏赞，GAL游戏也能如此精彩！

★ ● 最佳育成游戏 ● ★

《怪物猎人P》(5人)

D·S：长江后浪推前浪，前浪死在猫车上。

(就晴天等一干新手猎人实力已迅速超过老编辑有感……)

★ 最痛并快乐着的游戏 ● ★

《精英应援团》(5人)

胜负师：节拍在指指点点中流淌，爽！屏幕在划圈时饱受摧残，惨！

雨滴：联机虐人和被虐的感觉不是一个爽字能形容的……

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第12～17辑、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第31辑，以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第38～43辑、第45～48辑、第52辑，定价8.8元；《口袋妖怪十年特辑》，定价25元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-4867606。Email：pgking@263.net。

邯郸 LittleStrong：我很喜欢泰坦同志，从他的小编寄语中我体会到了他那种对某些事情无奈的心情。曾几何时，我也有过想出家的念头，也是对此世界充满了无奈与痛恨……不说了，最后请问，泰坦到底在编辑部属于什么职位？(就是泰坦是干什么的？)

从大家的来信中可以看出，泰坦给大家留下的印象，往褒里说那就是神龙见首不见尾，往贬里说那就是啥事不干坐享其成。其实泰坦在编辑部里属于技术人员，最早来编辑部的时候负责打印稿件，并教会了N个新编辑，人称“伟大的打印家导师”，简称“打导”。之后又负责硬件管理、软件制作、网络维护等多项重要工作。他虽然在杂志上表现机会不多，但绝对是幕后英雄那种级别的。还请大家多多支持。

★★★★★★★★★★★★★★

南京 陈果：本期最惊喜的事当属收到邪魔天使的小编明信片！身为收发员的我很尽职地在课间冲到行政楼取信，当拿到明信片后猛地爆发出一阵怪笑，收发室里顿时鸦雀无声，接着本人就以手捂脸向教学楼狂奔而去(捂脸是因为脸笑抽筋了，怕吓着路人)，冲回教室后立马极不人道地把伏在桌子上的蚊子(编注：联系上下文来看是这位读者的朋友)摇醒。现在，那张明信片已被我夹入相框和家人的照片并排放在桌子上，每天睡前起后都要拜一拜：“阿弥陀佛，请各位保佑我英语考试顺利过关，阿门。！”

很高兴回信能给你带来快乐，不过你确定要在英语考试之前把邪魔天使的明信片放在相框里？据我所知，他是学日文的……

★★★★★★★★★★★★★★

安徽 刘一狄：那是我初一的事了，当时我很想和一位MM作朋友，便四处打听有关她的情报，终于得到了一条有价值的信息：MM特别爱玩《FF Ⅶ》。坦白地说，那时我是没有玩过《FF Ⅶ》的，但是曾经看过攻略，对基本剧情和一些人物名字都还记得。某日，我走到MM面前，说：“你也喜欢《FF Ⅶ》？”MM睁大美目问道：“你也玩过的？喜欢克劳德吗？”“当然，身为主角，他太帅气了。”克劳德是谁我是知道的，但是接下来我脑袋一热，脱口而出：“他最后的那招‘天霸封神斩’实在是太酷了，好有气势哦。”从这句话就可以看出，当时我是多么地爱玩《侍魂》，不过凭良心说句话，“究极武神霸斩”和“天霸封神斩”听起来看上去都很相似，然而MM没玩过《侍魂》，所以一脸疑惑望着我，好在我处变不惊，马上转移话题：“不过，我最最喜欢萨菲罗斯，他真不愧是孤高的战士。”“对啊！可是，他杀害了艾莉丝！”MM又兴奋起来，在MM的感染下，我大脑再一次发热，又脱口而出：“这也不能怪他，身为古代之民，他也是身不由己，他用红衣遮住脸，正是封闭的表现，对了，你喜欢他那把枪吗？”

可想而知——我从此以后再也没和MM，不，应该是MM从此以后再也没和我说过话。

不懂你就少说几句，不确定就笼统概括嘛，本来还可以打着“我这个地方没弄明白，你的意见怎么样”来请教一下MM，唉，好好一个机会被你浪费了。

★★★★★★★★★★★★★★

四川 罗刚：家里被禁止一切游戏，我向爸爸辩解道：“游戏人生嘛！”谁知姜还是老的辣，他将话改头换面：“人生就是游戏，过好你的人生。”我竟无语凝噎……

你应该反驳他：人生不能存档读档。

人生能存档读档那是玄幻小说。

E字特搜队

★纱迦竟然是手持斩舰刀的曾加，D·S竟然是超强BOSS白河愁，小白龙是D·S的仇人安藤正树……欲知自己在《机战》中是哪位机师，请登录http://u-maker.com/209331.html，输入姓名、生日、血型，便知分晓。

★《荒野兵器5》将于12月中旬登场，欲抢先体验游戏片头曲，请访问http://www.kingrecords.co.jp/mizukinana/index.html。这里不但有这首《Justice to Believe》可以试听，还有水树奈奈的MV可以观看——大美女哦！

★如何才能写出专业的人物访谈？只要有了杂志专访产生器，输入受访人物的相关资料之后，按一下生成按钮，一篇无比专业的人物访谈就会出现在你面前。你只需对细节稍做修改，即可轻松完成老师OR上司布置的任务。网址是：http://zonble.twbbs.org/etc/bw.php

★超值到吐血的《SIMOUN 异蔷薇战争》PS2限定版，加上预约特典一共有3本画集和1张光盘，囊括动画、漫画、游戏所有内容，绝对可以将所有FANS一击必杀！详请请看：

http://www.mmv-i.net/game/ps2/simoun/index.html

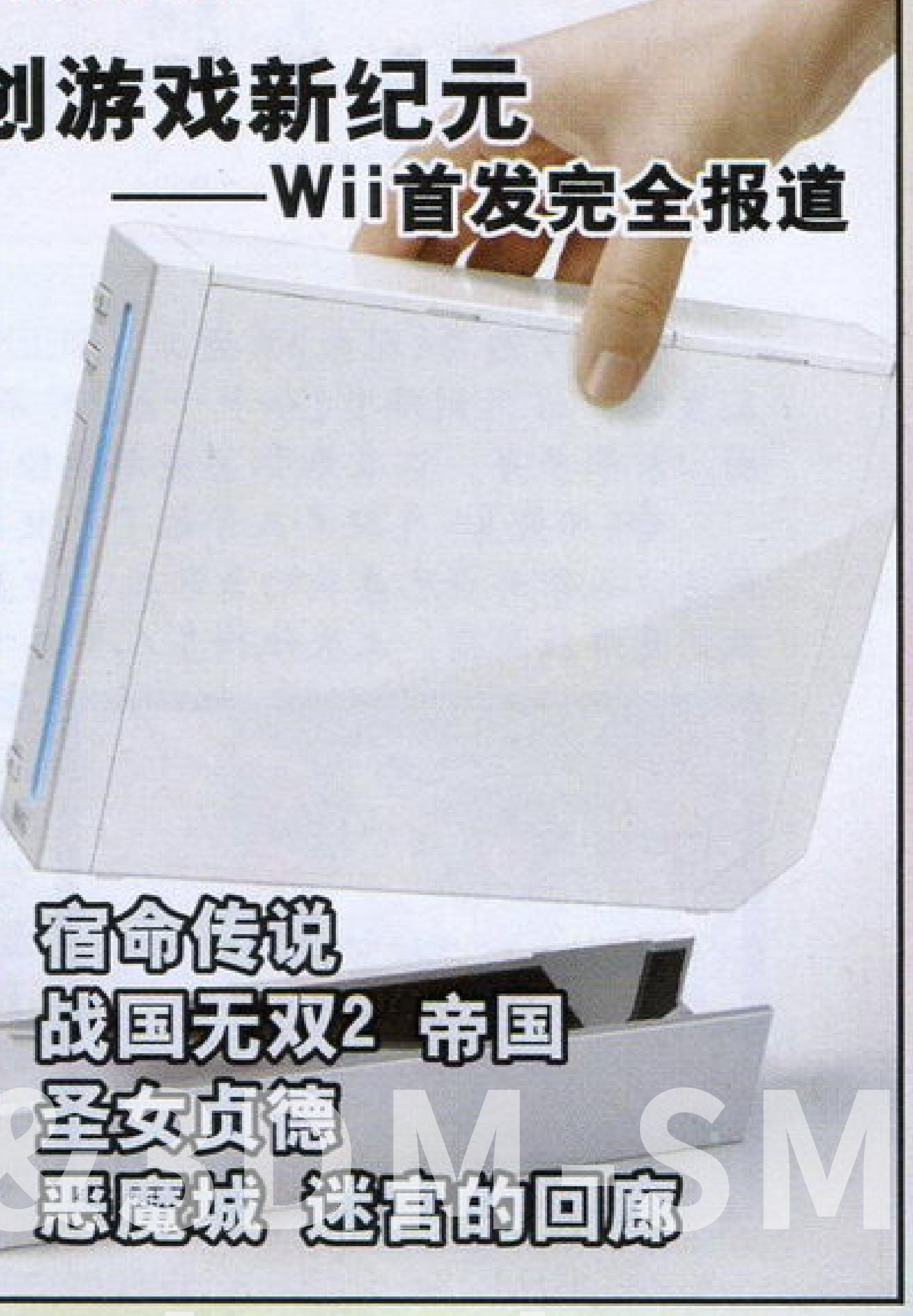
▲It's sonii——这样的组合才是无敌的。

下期预告

《游戏机实用技术》2007年1月A

开创游戏新纪元

——Wii首发完全报道



海量大作完全攻略

宿命传说

战国无双2 帝国

圣女贞德

恶魔城 迷宫的回廊

诺梅杂志 SMV
www.plumbook.cn

我们编辑部里有一个共同的口号——努力工作，拼命玩！

小编寄语

★随着PS3的发售，年末商战也终于拉开了序幕，各个平台的重量级作品都会纷纷出炉，买不起PS3的玩家不妨将更多的注意力集中这些作品上，晴天也会和大家一起享受这道丰盛的游戏大餐，为大家带来更多精彩的文章。

☆由于要制作《传颂之物 逝者的摇篮曲》的攻略，经纱迦的推荐，晴天专门找来本作的动画版仔细品味了一番，除了曲折感人的故事情节外，给晴天留下深刻印象的就非演唱动画主题曲《梦想歌》的歌手Suara莫属了，在此向各位玩家强烈推荐她的专辑《梦路》，其中收录了包括本作PC版和PS2版OP和ED在内的12首歌曲，可以让大家充分到体验这位《传颂之物》准代言人犹如天籁般的嗓音。

▲比起游戏软件本身，周围大量的限定版赠品才是最吸引人的地方。

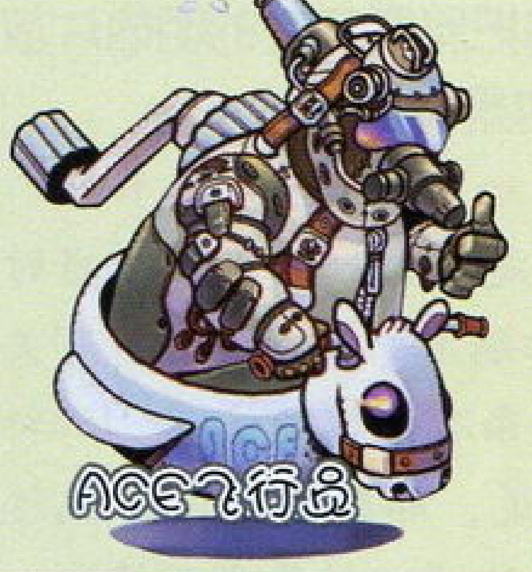
★相信通过本期的“前线狙击”大家已经对《召唤之夜4》中的主要角色和故事构架都有了大致的了解，而战斗部分所添加的全新要素更是让人充满期待，不知道本作能否继承3代的记录呢？千万不要让偶100多小时的记录再次成为怨念啊……

□原本上期承诺过要整理桌面堆积如山的杂志，结果因为这样那样的原因或借口不得不跳票一次。现在不仅丝毫没有整理的迹象，反而又多了几本杂志，我倒是要看看这桌面我什么时候能清理干净>"<

△10月18日，为了解决政府资金紧张问题，武汉市政府办公厅宣布将实行地名有偿命名制度。我们可以想象以下场景：可口可乐出大手笔，买下武汉市冠名权，更名为“可口可乐市”；然后百事可乐不干了，买下了长江大桥，打出广告语：“百事可乐桥，横跨可口可乐市”；最聪明的还是中国人，非常可乐买下龟山电视塔后，做了如下广告：“非常可乐塔，耸立可口可乐市之巅，俯视百事可乐桥”。

○继泄停封、溜得滑、锅得缸、中央一套等商标出现于大众视线中后，“雷锋”也被注册为安全套的商标了，真是令天下哗然。我倒不是反对大家带着“雷锋精神”去贯彻计划生育，而是疑惑于允许这个商标通过注册的人是不是在用其他部位代替大脑思考呢？

×对于猫太的离开……不知道该说什么好了，离别总是伤感的，我只能祝福他在以后的人生道路上一帆风顺，像他喜欢的索尼克那样一路飞驰吧！



■不怕不识货，就怕货比货。原本我个人对《战争机器》还颇有微词，不过当编辑部购入PS3之后，我心中的天平立刻倒向了X360。确实，拿发售一年有余的X360与刚刚发售的PS3比较确实显得有些不太公平。不过作为理智的消费者们才管不了那么多的。

■最近才真正领悟到“务必学会控制自己”是多么重要的一个修养，不过有时候控制自己情绪是一件很痛苦的事情。

★《战争机器》才是次世代应有的画面，那种视觉冲击让人想到了十几年前第一次看到PS的3D画面时的震撼。看来X360的机能潜力确实很大。

★《战争机器》交了张令人满意的答卷，但《光环3》却让我十分失望，两年的开发时间居然只完成了20%！可能是开发度太低的原因，现在公布的画面实在看不出次世代的味道，与《战争机器》相比差距太大。我现在能够想到的惟一理由是：《光环3》在开发中途因为某种原因而被全部推翻重来——实际上一代和二代也都经历过这样的过程。之所以在开发度只有20%的时候公布，是因为刚好赶上了PS3的发售时期，微软需要转移人们的注意力。

★前几天吃了一次烤肉，结果导致如下症状：牙龈发炎、口腔溃疡、喉咙痛、便秘……

☆《使命召唤3》即使对于像十六夜这样的FPS初心者来说也是极品了，有时也会感到奇怪，极力回避出血暴力游戏的自己居然会喜爱一款将战争的残酷真实表现出来的游戏，也许这也正是系列的成功之处吧。

☆《山脊赛车7》，一款让十六夜怨念了很长时间的游戏。想一想自己从《R4》一直追到《R7》，从PS、Xbox、PSP一直追到PS3，想一想自己的热情能够保持至今毫不减退，真的是有些感慨——能够找到自己的追求，真好。

▲现在再玩这款游戏，还真的是别有一番风味。

☆一天只有24小时，这种不合理的设定是谁想出来的？

※ 记得《东邪西毒》里的欧阳峰曾经说过：“每个人都会经过这个阶段，见到一座山，就想知道山后面是什么。我很想告诉他，可是翻过山后面，你会发现没什么特别。回望之下，可能会觉得这一边更好。”其实只有翻过了山头，或许才能知道这边会更好，但翻过了山头就没有后悔的机会了。所以我们一直在爬山，一直在后悔。其实我们可以这样想，只有爬过更多的山，才会知道究竟哪里才是最好的……

※ 重温了布拉德·彼特2001年的作品《间谍游戏》，穆尔的机智让人叹服，再加上帅气的布拉德·彼特以及让人过耳不忘的BGM，确实是一部非常精彩的影片。不过因为涉及某些敏感问题，这部片子在国内很难见到。

◆为了迎接《宿命》最近又把DEEN的专辑拿出来反复听，当听到那首《如梦一般》时不禁有想哭的冲动，时隔多年，这首歌依旧是那么经典。

◆《传说》人气投票又开始了，就在Namco的官方网站。大家为自己喜欢的角色投上神圣的一票吧。我投的是库拉特斯，上次他得了人气第一，不知道这次能否蝉联。

◆宿舍的小猫被它的主人带走了，顿时觉得屋子里安静了许多；猫太也离开了，再也没有ふわふわ的肚子让我捏了。(T_T)

◆静等PS3的《未名传奇：黑暗王国》。

★圣战日(11月11日)前夕，表弟忽然在Q上劝我加入死死团，并且得意地称自己是某省分团团长。要说我表弟当年也是一有为青年啊，勉强也能称得上是高大英俊，怎么现在倒以死死团为荣了？我当时气就不打一处来，立即在Q上找到了如今已被公认为是中国死死团团长的朋友，结果这家伙在听到我失恋的消息后也极力怂恿我入团，竟然还拿出下任团长的宝座来诱惑我。不要做梦了，如果团长没有软妹子福利的话我绝对不会入团的呀！去死吧，去死去死团！

●健身计划持续进行中，由于从初中到大学一直都在踢球，所以腿倒是从来没觉得累过，但手臂就不一样了，一轮专项锻炼下来我双臂几乎都抬不起来。健身这东西贵在坚持，除了体力外，顺便也借这个锻炼一下我那不怎么坚定的意志吧。

话梅杂志&3DM SMW
www.plumbook.cn

☆最近一直在持续和各种流氓软件作斗争，这些流氓软件真的是比病毒厉害太多了。有几个特别厉害的，隐藏在机器的好几个位置，每一秒钟都在不停地备份。只要你删掉其中一处，马上就会重新补上，简直令人发指。如果你的机器经常自动弹出网页，那就一定是遭了毒手。

☆曾在155期的“小编寄语”里说过一个“天天积累1+1”的小寓言，出刊后有读者来信说我这个寓言经常被用到传销中，吓得本人从此以后再也不敢提起，惟恐被用心不良的反动分子利用了。不过这半年来个人确实感觉是受益良多。

☆整理房间时翻出一张SFC游戏《鲁多拉的秘宝》的OST。我和猫太都非常喜欢这个游戏，尤其是它的音乐。这张CD是2003年夏天我和他一起购入的。睹物思人，不亦悲乎！

▲《鲁多拉的秘宝》，无后的经典！

次时代已经到来了。

次时代真的到来了么。

PS3第一时间安全抵达编辑部，虽然见到了实物却没有直接的真实感，这种状况在事前完全可以预想。没有任何一个时代随着一声宣言就此开始，所有一切都经由历史洗礼，在多年之后回头审视才会幡然醒悟。从那个时刻开始，我们突然发现早已置身历史的浪潮而全不自知，好在对于我们来说，这个时刻也许要经过几年，也许仅仅是几个月后。

记得在不久之前看到的一篇文章中，一个年过30的社会人士突然发现，历经时光流逝、岁月穿梭、人来人往，种种变迁之后，在自己的身边原先环绕着无数的玩友，如今甚至已经找不到一个可以叫出来一起玩游戏，在时光面前，这似乎早已成为了一种必然。但是在PS3发售的今天，身处编辑部之中，看着因为PS3而激动兴奋的同事们，似乎再没有什么事会让人为之踌躇。

Ⅰ　在PS3发售前夕，胜负师在朋友们的祝福声中度过了加入UCG以来的第四个生日，可谓感慨万千。记得来编辑部的第一天，(夸我长得帅的)主编大人对我说的第一句话是：“在我们这里，人会老得慢一点。”现在看来的确如此。做为一个游戏人，面对“29岁危机”的胜负师是不会向年龄认输的！

Ⅱ　美剧是自己很少接触的领域，追着看的只有小时候很迷的《神探亨特》。这些天看完了《越狱》第一季，对美剧的商业化程度也有了直观的了解。个人认为，神一样的编剧才是这类连续剧真正的主角。

Ⅲ　陆续有读者表示胜负师在TGS时挑选放送的SHOW GIRL质量不及去年。这里要申明的是并非胜负师有意窝藏美眉，实在是巧妇难为无米之炊。本想做一期秘密花园，全放最剽悍的SHOW GIRL以示我的清白，但被看到那些照片后狂吐不止的同事们强行拉住了，都说“这后宫佳丽三千(参考周星星的《大内密探》)还是不要放出来了。”

Ⅳ　《太鼓之达人 携带版2》后是《精英应援团》(也可以说是《应援团2》)，《精英应援团》后是《LUMINES Ⅱ》，《LUMINES Ⅱ》后是《吉他英雄2》。最近我和音乐游戏算是干上了，难道这就是所谓的宿命？

Ⅴ　故猫西辞办公楼，枫红十月闯九州。从来只有新人笑，哪见旧人眼泪流。

□《战争机器》绝对目前是次世代的最高水准，华丽到极致的画面绝对能够给震撼你的心灵。限定繁体中文铁盒版只要360元左右就能拿下，大门实在是太厚道了，有同事开玩笑说以后凡是微软出的游戏都在盘盒里放一百块钱，我看你买不买。《战争机器》和《使命召唤3》的冲击之后，近期还有《死或生极限沙滩排球2》、《蓝龙》与《失落的星球》，打算购买X360的玩家是时候出手了。

□《越狱》第二季的剧情已经渐渐走入高潮部分，要等一个星期才能看到下一集，在此期间还要抵挡住网上各种剧透帖的诱惑，实在是折磨人……

□火箭三连胜，姚明的状态也越来越好，最近一场比赛中得到35分17篮板7个盖帽，希望火箭今年能够走得更远。T-mac快点找回状态呀！

〓11月11日有三件大事：1.PS3发售；2.光棍节庆典；3.S.H.E演唱会。身边的许多朋友已经开始这样YY了——如果S.H.E能在演唱会上主持节日庆典顺便派送PS3那该多好……

〓“对付精神上的痛苦只有一种有效的解毒剂——肉体上的疼痛。”对于这句马克思在特定时期里写下的名言，我觉得并不适用于所有人。的确，以毒攻毒式的转移注意力无疑是一种简便易行的方法，但这种自虐又何尝不是一种软弱的表现呢？人若想从失败中成长，就要咬紧牙关清醒着将伤痕一条条地数清，而不该选择麻醉、发泄或逃避——这些只能救得了你一时，却救不了你一世。人，一定要学会自我救赎。

〓唉，每次都是这样——但凡我稍稍有一点进步的喜悦，某人就会适时出现并当即赐予我史诗般的挫折感，让我知道我离所谓的成功还有十万八千里……这，姑且也算是一种鞭策吧>_<

〓近期口头禅：我怎么敢不幸福呢？(T_T)

〓小猫，the same wish to you——加油！到哪里都不可以认输哟！

▲“想问个愚蠢问题/我们再这样下去/你猜会走到哪里？”——《触电》(S.H.E)

我们居住的小区强制免费更换天然气管道的“球阀”，听安装的师傅讲了半天。他说老球阀因为生产工艺水准不到家，现在发现存在比较大的安全隐患(我们的小区前几天有一户天然气爆炸)；新换的球阀是日本进口，非常安全，而且寿命有20年之久。我问他这么一个没科技含量的大众消费品，为啥要用日本的，咱们国内难道生产不出来？老师傅说，别小看这么不起眼的一个东西，制造起来可不是你想的那么容易，工业标准、用料、做工都不同，耐腐蚀性、承压能力和安全性也完全不同；日本人对这类东西，只卖产品不输出技术。我们国家也有工厂在造这些产品，但质量就是达不到要求，国家正在加大投资研制，还需要大概三四年的时间能搞定……我苦笑，说不出话来，看着老师傅换完球阀摇晃着离开，我心里挺不是滋味的。回想从前在网上看到什么抵制日货，突然觉得，不买PS3并不算什么，真要抵制日货，你得不烧水、不吃饭、不洗澡……

▲Tell me what we got, tell me it's a lot, tell me it's the real thing... 前次春节合刊的寄语，翻看到这句话马上就想起了熟悉的旋律，想到了当时的感触。莫非这就是音乐的力量。

◆没有看错你！《战争机器》果然是百里挑一的好游戏！两台X360联机玩战役模式真是太爽爽爽爽了！很久很久很久没有一个游戏能带给我这样的体验了！太棒了！

◆在11月的游戏狂潮中，能够真正静下心来玩游戏的时间少得可怜，编辑部的大电视上两天之内分别经历了《战争机器》、《使命召唤3》的通关全过程……做一台这样的电视，也蛮不错的……

◆“我就是UCG编辑部那台服役超过两年的34寸CRT电视，前天，Gouki和ACE飞行员用我玩《战争机器》玩到半夜2点，昨天中午又来战，终于在傍晚时分通关；我以为可以喘口气了，没想到十六夜又抱着《使命召唤3》冲上来了……又是一夜没能合眼啊！……今天，听说PS3来了，我真是怕过劳死！幸好我没有HDMI接口，接待PS3的工作就交给编辑部的另一台液晶电视吧……我终于可以歇会儿了……什么！多边形又拿着《战争机器》朝我走过来了……天啊！”

▲我也要去大马路上写这个！

酷梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新作发售表

New Game Schedule

表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：
2006年11月13日～2006年12月30日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2006年11月10日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	786.67元人民币
100日元	6.68元人民币
100欧元	1010.11元人民币
100港币	101.06元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如与实际发售日期有出入请谅解。

从发售表中的一片红色和本期新作推荐的阵容可以看出今年的年底商战有多么的惨烈。本月的游戏狂潮中除了新作推荐中为您推荐的5款游戏之外，还有许多也是FANS必收之作。16日NDS上的《恶魔城 迷宫的回廊》，这款已经让恶魔城迷们翘首企盼了大半年的新《恶魔城》究竟能不能给大家交出一张满意的答卷呢?X360是目前最厚道的主机，微软本家的大作基本都会推出中文版，《宝贝万岁》这款由实力派厂商Rare开发的创意作品甚至还有全程中文语音，X360的玩家一定不要错过。《J联盟》首次加入欧洲联赛一定也吸引了不少《WE》铁杆的目光，《我们的太阳 DS》(NDS)、《卡片召唤师》(X360)以及《索尼克》新作等等等等已经让你喘不过气来了吧。

战国无双2 帝国　11.16

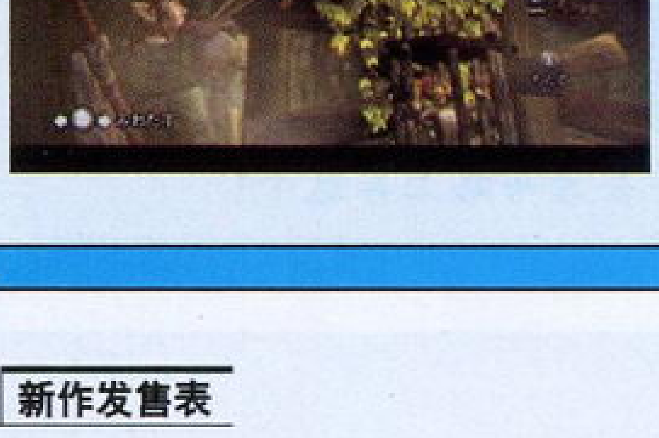
推荐度 B　PS2　◆Koei　◆4280日元　ACT　◆无对应周边　CERO B　12岁以上玩家对应

注意，这不是《猛将传》！这意味着我们幻想中的新增关卡和5级武器很有可能已经化为了泡影。不过"《帝国》系列"已经凭借其独特的玩法培养了一批FANS，而这次的《战国无双2 帝国》又和之前以《真·三国无双》为蓝本的两款《帝国》有很大不同。游戏共有5个全国剧本、6个地区剧本可供选择。系统方面加入了阵型、连携奥义、即时任务等新要素，还恢复了自创新武将的系统。如果说之前的"《帝国》系列"像无双版《三国志》，那么本作就是无双版《信长的野望》！

塞尔达传说：黄昏公主　11.19

推荐度 A　Wii　◆Nintendo　◆49.99美元　ACT　◆无对应周边　CERO B　12岁以上玩家对应

在Wii的首发游戏阵营中，《塞尔达传说：黄昏公主》无疑是最受瞩目的，完全颠覆以往的操作方式和新追加的"变身系统"都让玩家对它充满了期待。游戏中无论是攻击敌人还是解开谜题，利用Wii的手柄都能使玩家充分体会到身临其境的感觉，而系列首次支持的16:9的显示方式也会让画面的表现更加出色，带来更具震撼的视觉冲击。虽然游戏会同时推出NGC版本，但是要完全体会到游戏的精髓，Wii版自然是不二的选择，强烈推荐给新老玩家。



PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年11月			
14日	疯狂美式橄榄球 07	Madden NFL 07	EA	SPG	59.99美元
17日	全能赛车2：战线	Full Auto 2：Battlelines	SEGA	RAC	59.99美元
17日	索尼克	SONIC THE HEDGEHOG	SEGA	ACT	59.99美元
17日	NBA 2K7	NBA 2K7	2K Sports	SPG	59.99美元
17日	漫画英雄：终极联盟	Marvel：Ultimate Alliance	Activision	ACT	59.99美元
17日	泰格·伍兹PGA巡回赛07	Tiger Woods PGA Tour 07	EA	SPG	59.99美元
17日	托尼滑板 八强争霸	Tony Hawk's Project 8	Activision	SPG	59.99美元
17日	使命召唤3	Call of Duty 3	Activision	FPS	59.99美元
17日	职业冰球联盟 2K7	NHL 2K7	2K Sports	SPG	59.99美元
17日	未名传奇：暗黑王国	Untold Legends：Dark Kingdom	SCEA	A·RPG	59.99美元
17日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	59.99美元
17日	NBA07	NBA07	SCEA	SPG	59.99美元
22日	麻雀大会IV	麻雀大会IV	Koei	TAB	4800日元
		2006年12月			
7日	机车风暴	MotorStorm ～モーターストーム～	SCEJ	RAC	5695日元
12日	拳击之夜3	Fight Night Round 3	EA	FTG	59.99美元
14日	装甲核心4	アーマード・コア 4	FromSoftware	ACT	7800日元
19日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	ACT	59.99美元
21日	铁道迷	Railfan	Taito	SLG	7800日元
21日	F1锦标赛	FORMULA ONE CHAMPIONSHIP	SCEJ	RAC	5695日元
未定	GT赛车HD	グランツーリスモHD	SCEJ	RAC	未定

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年11月			
13日	冠军足球经理2007	Championship Manager 2007	Eidos	SLG	欧版不明
14日	索尼克	Sonic the Hedgehog	SEGA	ACT	59.99美元
14日	Capcom经典集合 Vol.2	Capcom Classics Collection Vol.2	Capcom	ETC	19.99美元
20日	大学篮球 2K7	College Hoops 2K7	2K Sports	SPG	59.99美元
20日	死或生极限沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	Tecmo	SPG	79.99美元
20日	超人归来	Superman returns：The Videogame	EA	ACT	59.99美元
20日	彩虹六号 维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	ACT	59.99美元
21日	星际迷航：遗产	Star Trek：Legacy	Bethesda Softworks	SLG	59.99美元
22日	卡片召唤师	カルドセプト サーガ	NBGI	TAB	6980日元
23日	死或生极限沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	Tecmo	ETC	8800日元
30日	超级机器人大战XO	スーパーロボット大战XO	Banpresto	SLG	6980日元
		2006年12月			
1日	足球经理2007	Football Manager 2007	Sports Interactive	SPG	欧版不明
7日	蓝龙	ブルードラゴン	Microsoft	RPG	6800日元
7日	Zegapain NOT	ゼーガペイン NOT	NBGI	STG	6800日元
7日	疯狂大乱斗2	Fuzion Frenzy2	Hudson	ACT	6800日元
14日	御姐玫瑰 vorteX ～忌血继承者～	お姉チャンバラ vorteX～忌血を継ぐ者たち～	D3 Publisher	ACT	6800日元
14日	地球防卫军3	地球防卫军3	D3 Publisher	ACT	6800日元
14日	梦幻之星 宇宙	ファンタシースターユニバース	SEGA	A·RPG	6800日元
14日	胜利十一人X	ワールドサッカー ウイニングイレブンX	Konami	SPG	6980日元
21日	失落的星球 极点危机	ロスト プラネット エクストリーム コンディション	Capcom	FPS	7980日元

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年11月			
14日	Capcom经典集合 Vol.2	Capcom Classics Collection Vol.2	Capcom	ETC	19.99美元
14日	名侦探福音战士	名探偵エヴァンゲリオン	Broccoli	A·AVG	6800日元
14日	街头橄榄球 3	NFL Street 3	EA Sports	SPG	39.99美元
16日	战国无双2 帝国	战国无双2 Empires	Koei	ACT	4280日元
16日	魔法老师3～恋爱、魔法与世界树传说～	ネギま！？ 3时间目～恋と魔法と世界树传说！～	Konami	A·AVG	6279日元
20日	超人归来	Superman returns：The Videogame	EA	ACT	39.99美元
20日	大学篮球 2K7	College Hoops 2K7	2K Sports	SPG	19.99美元
22日	吉他高手V2 & 狂热鼓手V2	ギターフリークスV2 & ドラムマニアV2	Konami	MUG	6980日元
22日	宿命传说	テイルズ オブ デスティニー	NBGI	RPG	6800日元
22日	K-1 WORLD GP 2006	K-1 WORLD GP 2006	D3 Publisher	FTG	6800日元
22日	J联盟 胜利十一人10+欧洲联盟'06-'07	Jリーグ ウイニングイレブン10+ヨーロッパリーグ'06-'07	Konami	SPG	6980日元
30日	蒙面超人	假面ライダーカブト	NBGI	ACT	日版未定
30日	召唤之夜4	サモンナイト4	Banpresto	S·RPG	6800日元
30日	必胜柏青哥★柏青嫂攻略系列 Vol.8 CR 松浦亚弥	必胜パチンコ★パチスロ攻略シリーズ Vol.8 CR 松浦亚弥	D3 Publisher	SLG	4800日元
		2006年12月			
5日	雷曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ACT	49.99美元
7日	机动战士高达SEED DESTINY 联合对扎夫特II PLUS	机动战士ガンダムSEED DESTINY 连合VSザフトII PLUS	NBGI	ACT	6800日元
7日	太鼓之达人七代目	太鼓の达人 ドカッ！と大盛り七代目	NBGI	MUG	4500日元
7日	古墓丽影：传奇	トゥームレイダー：レジェンド	Spike	A·AVG	6800日元
7日	更胜黎明的玻璃色	夜明け前より	ARIA	AVG	6800日元
7日	如龙2	龙が如く2	SEGA	A·AVG	6800日元
13日	信长之野望 Online～破天之章～	信			
14日	实况棒球13 决定版				
14日	大战略VII EXCEED	大战略VII エクシード	System Soft	SLG	6800日元
14日	美国职业摔跤联盟2007	WWE 2007 SmackDown！ Vs Raw	THQ	FTG	6800日元
14日	极速房车赛2	TOCA Race Driver2 ～Ultimate Racing Simulator	Interchannel	RAC	6800日元
14日	BeatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY	BeatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY	Konami	MUG	6980日元
14日	荒野兵器5	ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード	SCEI	RPG	6800日元
21日	新世纪福音战士 机密档案	シークレット・オブ・エヴァンゲリオン	GeneX	AVG	6800日元
21日	圣剑传说4	圣剑传说4	Square Enix	A·RPG	6800日元
21日	零之使魔 春风与小恶魔的协奏曲	ゼロの使い魔 春风と小恶魔の协奏曲	Marvelous Interactive	AVG	6800日元
21日	寒蝉鸣泣之时祭囊	ひぐらしのなく顷に祭	Alchemist	AVG	6980日元
28日	梦见师	梦见师	PrincessSoft	AVG	6800日元
未定	网球王子 心跳野外求生 山麓的神秘	テニスの王子 ドキドキサバイバル 山麓のMystic	Konmai	AVG	5980日元
未定	Fate/stay night [Realta Nua]	Fate/stay night [Realta Nua]	角川书店	AVG	6800日元

试梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年11月					
14日	合金弹头选集	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	ACT	39.99美元
14日	超级猴球 香蕉闪电战	Super Monkey Ball: Banana Blitz	SEGA	ACT	49.99美元
19日	炽天使：二战空骑兵	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	SLG	49.99美元
19日	使命召唤3	Call of Duty 3	EA	FPS	49.99美元
19日	孤岛惊魂：复仇	Far Cry Vengeance	Ubisoft	ACT	49.99美元
19日	漫画英雄：终极联盟	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	ACT	49.99美元
19日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	49.99美元
19日	雷曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ACT	49.99美元
19日	赤钢铁	Red Steel	Ubisoft	ACT	49.99美元
19日	塞尔达传说：黄昏公主	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	A·RPG	49.99美元
19日	细胞分裂 双重特工	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	49.99美元
19日	托尼滑板 高山速降	Tony Hawk's Downhill Jam	Activision	SPG	49.99美元
21日	龙珠Z 电光石火！NEO	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	Atari	FTG	49.99美元
2006年12月					
2日	SD高达 极速铁锤	SDガンダム スカッドハンマ			
2日	能源小精灵	Elebits	Konami	ACT	5800日元
2日	手舞足蹈 瓦里奥制造	おどるメイドインワリオ	Nintendo	ACT	5800日元
2日	墨丘利神之杖Z 双超执刀	カドゥケウスZ 2つの超执刀	Atlus	ACT	5800日元
2日	蜡笔小新 最强家族 春日部之王	クレヨンしんちゃん 最强家族カスカベキング うぃ～	Banpresto	ETC	5800日元
2日	缘日的达人	缘日の达人	NBGI	ETC	4800日元
2日	巨虫魔岛	ネクロネシア	Spkie	ACT	6800日元
2日	超级猴球 香蕉闪电战	スーパーモンキーボール ウキウキパーティー大集合	SEGA	ACT	5800日元
2日	飞翔之翼	ウィングアイランド	Hudson	ACT	5800日元
2日	穿越迷路	コロリンパ	Hudson	PUZ	4800日元
2日	魔法飞球	スイングゴルフ パンヤ	Tecmo	SPG	5800日元
2日	塞尔达传说：黄昏公主	ゼルダの传说 トワイライトプリンセス	Nintendo	A·RPG	6470日元
2日	宠物蛋的闪亮大总统	たまごっちのピカピカだいとーりょー!	NBGI	SLG	5800日元
14日	死神BLEACH Wii 白刃闪耀的轮舞曲	BLEACH Wii 白刃きらめく			
14日	口袋妖怪 战斗革命	ポケモン バトルレボリューション	Nintendo	RPG	5800日元
21日	麻雀大会Wii	麻雀大会Wii	Koei	TAB	4800日元

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年11月					
14日	雷曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ACT	39.99美元
16日	重装战将	ヴルカヌス	Compile Heart	ACT	4800日元
16日	Sudoku 数独	Sudoku 数独	Hudson	PUZ	2800日元
20日	超人归来	Superman Returns: The Videogame	EA	ACT	39.99美元
22日	圣女贞德	Jeanne d'Arc (ジャンヌ·ダルク)	SCEJ	S·RPG	4800日元
22日	Riviera ～约束之地～	Riviera～约束の地リヴィエラ～	Sting	RPG	4800日元
28日	模拟人生2：宠物生活	The Sims 2: Pets	EA	SLG	39.99美元
30日	自己的迷宫	己のダンジョン	Climax	S·RPG	4800日元
30日	茂木健一郎博士监修 脑内快感全民体验!	ソニーコンピュータサイエンス研究所 茂木健一郎博士监修 脳に快感 みんなでアハ体验!	SEGA	ECT	2800日元
30日	魔界战记 携带版	魔界战记ディスガイア PORTABLE	日本一Software	SLG	4800日元
2006年12月					
1日	潜龙谍影：掌上行动	METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS	Konami	ACT	39.99美元
5日	彩虹六号 维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	ACT	39.99美元
5日	战火兄弟连：登陆日	Brothers in Arms: D-Day	Ubisoft	ACT	29.99美元
7日	捉猴啦！比波猴赛车	サルゲッチュ ピポサルレーサー	SCEJ	RAC	4800日元
7日	啪啦啪啦啪	パラッパラッパー	SCEJ	MUG	3800日元
7日	麻雀格斗俱乐部全国对战版	麻雀格斗俱乐部全国对战版	Konami	TAB	4980日元
14日	职业高尔夫世界巡回赛2007	ProStroke Golf — World Tour 2007	Oxygen Interactive	SPG	39.99美元
14日	大战略 携带版2	大战略 ポータブル2	元气	SLG	4800日元
14日	极速房车赛2	TOCA Race Driver2 ～Ultimate Racing Simulator	Interchannel	RAC	4800日元
14日	合金弹头完全版	メタルスラッグコンプリート	SNK Playmore	ACT	4800日元
14日	胜利十一人10 全方位连线版	ワールドサッカーウイニングイレブン10 ユビキタスエヴォリューション	Konami	SPG	未定
21日	世界传说 光明神话	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント	NBGI	RPG	4800日元
未定	恶代官漫游记	恶代官漫游记	Global	TAB	4800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年11月					
16日	恶魔城 迷宫的回廊	恶魔城ドラキュラ ギャラリー オブ ラビリンス	Konami	A·RPG	4980日元
16日	我们的太阳 DS	ボクらの太阳 Django&Sabata	Konami	A·RPG	4980日元
16日	魔术大全	マジック大全	Nintendo	ETC	3800日元
22日	时尚魔女 爱情与果实～DS收藏集～	オシャレ魔女 ラブ and ベリー ～DSコレクション～	SEGA	ETC	5800日元
23日	JUMP漫画终极明星大乱斗	JUMP ULTIMATE STARS	Nintendo	FTG	4800日元
30日	索斯机械兽竞技场	ゾイドバトルコロシアム	Takatatomy	AVG	4800日元
30日	坦克大战	タンクビート	Mile Stone	ACT	4800日元
30日	口袋剧本系列 遥远的时空中 舞一夜	ポケットシナリオシリーズ 遥かなる时空の中で 舞一夜	Koei	AVG	4800日元
30日	游戏王怪物对决 GX 灵魂召唤师	游戏王デュエルモンスターズGX SPIRIT SUMMONER	Konami	TAB	未定
2006年12月					
5日	恶魔城：迷宫的回廊	Castlevania: Portrait of Ruin	Konami	A·RPG	34.99美元
6日	童话枪手 小红帽	おとぎ铳士 赤ずきん	Konami	PUZ	4980日元
7日	实况棒球携带版9	パワプロクンポケット9	Konami	SPG	4980日元
14日	SNK对CAPCOM 卡片斗士	SNK vs CAPCOM カードファイター	SNK Playmore	PUZ	4800日元
14日	陆行鸟与魔法绘本	チョコボと魔法の绘本	Square Enix	AVG	4800日元
14日	火影忍者 忍列传	NARUTO—ナルト— 忍列传	Takara Tomy	FTG	4800日元
14日	不可思议的迷宫 风来之西林DS	不思议のダンジョン 风来のシレンDS	SEGA	RPG	4800日元
14日	魔法气泡 —15周年纪念版—	ぷよぷよ —15th Anniversary—	SEGA	PUZ	4800日元
14日	流星的洛克人 飞龙	流星のロックマン ドラゴン	Capcom	RPG	日版未定
14日	流星的洛克人 飞马	流星のロックマン ペガサス	Capcom	RPG	日版未定
14日	流星的洛克人 雄狮	流星のロックマン レオ	Capcom	RPG	日版未定
15日	钢之炼金术师：双重共鸣	Fullmetal Alchemist: Dual Sympathy	Destineer	A·RPG	29.99美元
21日	与仓鼠一起生活	ハムスターと暮らそう	Interchannel	SLG	4800日元
21日	平成教育委员会DS	平成教育委员会DS	NBGI	PUZ	3800日元
21日	牧场物语 与你成长的小岛	牧场物语 キミと育つ岛	MMV	SLG	4800日元
28日	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker	ドラゴンクエスト モンスターズジョーカー	Square Enix	RPG	4800日元

死或生极限沙滩排球2　11.20

推荐度 A　X360　◆Tecmo　◆79.99美元
ETC　◆无对应周边
17岁以上玩家对应

因为有了她的陪伴，这个冬天不会冷。其实不用再多余介绍了，暗恋本作的玩家早就心中有数了，那种坚持值得我们每个人钦佩。对于普通玩家来说，本作依然具有一定的杀伤力。如果你仅仅认为这就是个观看女性躯体的写真游戏，那就太肤浅了。为了吸引更多消费者，游戏除了加入了7种不同的小游戏外，最新公布的赌场游戏比起前作来那是有过之而无不及。那种奢华的氛围相信

一定能刺激你体内潜在的赌徒欲望。值得一提的是《DOAX2》的价格不菲，有消息称游戏不仅会推出中文版，而且价格相对厚道。

宿命传说　11.22

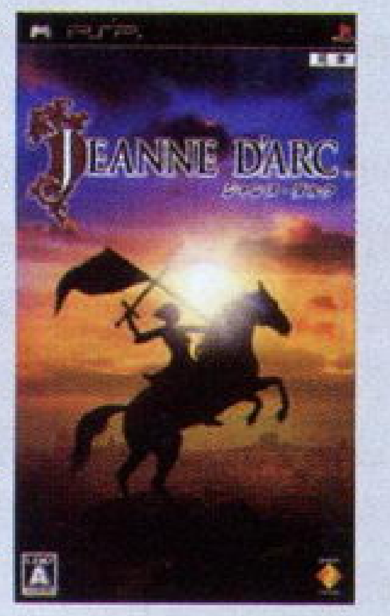
推荐度 A　PS2　◆NBGI　◆6800日元
RPG　◆无对应周边
全年龄玩家对应

虽然这是一款老游戏，但精良的制作让我们万全可以将其视为一款新游戏去玩。游戏无论在画面、系统、战斗方面比原PS版都有太多的进化、太多的提升了。战斗方面，新增的空中连击绝对是本作中最大的亮点，无论从地面将敌人打至空中还是从攻击向地面攻击都做得非常细致，在动作细节

把握方面也很到位，而战斗画面得华丽程度比起《宿命2》更是有过之而无不及。动画CG这次由于有了"白组"的加入在得到了不少的强化，而DEEN的主题歌一定又会让人激动万分。

圣女贞德　11.22

推荐度 A　PSP　◆SCEJ　◆4800日元
S.RPG　◆无对应周边
全年龄玩家对应



本作是由以制作《勇者斗恶龙VIII》和《银河游侠》而闻名游戏业界的LEVEL-5为大家带来的全新掌机新作，游戏中玩家需要扮演法国的悲剧女英雄圣女贞德驰骋战场，与敌国和魔物军团展开殊死搏斗。游戏采用传统的S·RPG回合制模式展开战斗，并且为了增加游戏的策略性，还特别设计了当我方命中敌人飞溅的火花可以增加落地点角色攻击力的"炽热

点"和当我方角色连接会进行防御叠加的"连锁防御"的系统，庞大的道具合成系统想必又会让不少完美主义玩家踏上疯狂的收集之路。

©2006 Nintendo©TEMCO,LTD.TeamNINJA 2006©2006 KOEI CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.©Sony Computer Enterainment Inc./Developed by LEVEL-5 Inc.©いのまたむつみ©1997 2006 NBGI

www.plumbook.cn

互动通道

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

互动信箱

本期为您准备的礼物

1名

PSP

尊贵典雅的
时尚掌机等你来拿！

北京2008年奥运会巧克力独家供应商

本期特别放送 40名 士力架®
(5个/人)

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

12A的《美妙世界》主题封面评价如何？

江西 高天岚：本期的封面不错，只是有些过暗，不过文字与背景对比明显，搭配不错，文字安排也较合理，利用了背景的空隙，没有挡到人物。

河北省 李嘉炀：封面采用《美妙世界》感觉很新颖时尚，但色调偏暗，有些低沉压抑的感觉。而且NDS版《美妙世界》影响范围较窄，不容易在广大玩家中引起共鸣。

广西 梁栋：本次的封面很有时尚感，并且在字体的颜色把握上也十分到位，图片与字体相辅相成，使人看后感觉很舒服。

上海 林竟：有种别样的金属感，简洁、明快、稳重而又不失活力，特殊的萤光紫色调非常显眼，配合《美妙世界》的风格可谓完美无缺。

江苏 佚名：本期《美妙世界》的封面看起来很舒服，五个时尚的少男少女给人一种活泼开朗的感觉。

编 12A的封面采用了《美妙世界》作为主题，野村哲也的人设风格充满着另类的时尚感，使封面看起来极具特色，虽然色调偏暗，但是仍然十分显眼。在读者反馈的意见中，均对文字和图片的配合得当、相得益彰表示了赞赏。至于最大的争议则在于选材的问题，由于《美妙世界》是NDS上预计推出的新作，在家用机读者中影响力可能略有不足，不过我们曾在之前的TGS合刊中对该游戏作过相关介绍，从目前的情况来看，虽然它不能像其他白金大作那样能让人一眼认出出处，但综合整体意见来看其识别度还是比较高的，毕竟，封面选材的美观度与认知度都是我们一直在注意的两个问题。

12A的特企与特稿反响怎样？

大连 王凯：首篇《X360秘闻》虽然可以激发许多爱好者的兴趣，但给人感觉像是微软的“编年史”，比较单一乏味。

郑州 郑达：Wii特稿介绍了Wii的软件阵容及发售信息，图文并茂，资料全面。至于枪械特企，貌似有些量产化的趋势，感觉上有时也不乏幽默，但整体上语言似乎还缺乏生动性，就算话题稍微严肃也不意味着不能轻松点。

哈尔滨 孙韬：Wii特稿用了如此大的篇幅只是介绍游戏信息有违“特稿”之名啊，倒不如做到“新作短波”里更适合些。

陕西 苏文广：《X360秘闻》十分好，是本期的亮点，对于我这种仍习惯从杂志上获取新闻的人来说，许多内容都是头一次听说，十分具有可读性。《Wii游戏盘点》好像有点早，应该等到下期再做比较适合。

武汉 贺晴：Wii的确创意无限乐趣满点，这篇特稿很成功，要说不足的地方，那就是整篇文章只是单纯地介绍游戏，这和新作短波有什么分别？就内容来说，有一点美中不足，实在遗憾。

编 在这个新旧主机交替的时期，除了枪械特企之外，12A的特企特稿都是以次世代新主机为主题，详细介绍了X360的诞生秘闻以及Wii的首发游戏，收到了不错的反响，当然也仍有一定的不足。《X360秘闻》特稿的位置放在杂志第一页是一次新的尝试，强调了“特别”二字，也有效地吸引了读者们的注意，不少读者来信表示在第一页看到特稿时感到眼前一亮，专业的介绍和说明也让人得到了更多的知识，对X360的历史有了进一步的了解；而Wii特稿的写法则较之前有所改变，以多个游戏介绍的形式组成，更加客观详尽地将各种资讯呈现在读者面前，这种做法也是一种新的尝试。此外，另有一些读者提出希望除了游戏介绍之外还能看到更多作者自己的评价和意见，关于这点在今后的工作中我们会不断改善，希望广大读者继续给我们提出宝贵的意见。

12A的攻略与研究获得怎样的评价？

广东 刘展鹏：《口袋妖怪 钻石・珍珠》没能达到我想要的效果，这款“妖怪”神作被轻视到如此程度实在让我大惊，尤其是图片只有可怜的5张，且游戏中的很多日文名字都没翻译。

河北 郑龙飞：本期研究本人认为《神之手》比较好，将Hard模式下的难点全都写了出来，在游戏时很有帮助，可《口袋妖怪》实在是太简单了吧，连个截图都没有，全凭口述，有点让人摸不着头脑。

广西 谢奕春：《龙珠Z》的攻略很全面，每一种模式也写得很详细，研究中心的《神之手》排版很好，图片也很有代表性，很不错。

四川 常笑：《口袋妖怪》的排版有点问题，后面的资料还好，流程攻略就密密麻麻两页文字，而且没有分段，配的图片也很少，看着看着就找不到在看哪里了。而且攻略里提到Wi-Fi的地方太少，这个怎么也算是游戏的核心之一吧。

上海 江圣臻：本期的四篇攻略中最详细的要属《.hack//G.U.vol2 思念之声》，从系统到流程，再到系列介绍，实在是太详细了。

编 本期的四篇攻略中收到批评意见最多的是《口袋妖怪 钻石・珍珠》，前面密密麻麻的流程攻略部分是读者们的矛头所在——不便于阅读是该攻略最大的问题，前后排版风格相差过大也让人感觉不太适应，至于内容方面则有些不够详细。相比之下，其他三篇攻略都受到了一定的好评，特别是《龙珠Z 电光石火！NEO》和《天诛 千乱》，而对于《.hack//G.U.vol.2 思念之声》的评价就比较极端，陷入了FANS和非FANS看法截然不同的怪圈，不过该攻略以其细致的说明介绍还是赢得了不少赞扬。在研究方面，《神之手》研究则继续受到广大读者的好评。

12A迷你DVD调查报告

湖南 于泽：建议把光盘中每个游戏的视频文件分开，如果我们想保存一小段也不用把一个G的文件粘贴进来。

江苏 施冯欢：万分期待的“街机名作博物馆”又回来了！我仿佛又回到了那个为能玩到《双截龙》而不吃早饭的时代。X360上的几款新作宣传片实在是太震撼了，如同电影般的视觉效果，看了以后热血沸腾。

四川　汤俞希：期待的“街机名作博物馆”再度出现于Gamehalo中，但却给人以失望，虽然介绍的游戏很熟悉，但过于简略，时间也太短，短且不精是本期“街机名作博物馆”的最大弊病，至于其他，怎么都那么短呢？　迷你DVD容量问题吗？

天津 王宇歆：是否以后都要改成迷你DVD？那太好了，不仅画面提升了，而且也省去了不少空间，要不盘多了没地方放。其内容还是不错的，真希望能插入一些广告片或恶搞片之类的片断，这样不会让人失去新鲜感，也给光盘带来了可看性。

合肥 肖山：最近光环改成DVD相当好，画面很棒，但在容量上少了些东西，时间还没有VCD的长，还有我很喜欢的电影前线也没有了，最好能改成12cm的DVD，成本可以放在书价里，那样时间和内容就更有保障了。

编 VCD改成迷你DVD，就技术层面而言，在画质提高的同时内容方面也必然有所缩短，因此在读者的意见之中，除了对画面的赞扬之外，最近出现最多的是觉得DVD太短，看起来不过瘾，一下子就没了。而且，许多读者对于“游戏动漫园”和“电影前线”在本期的突然消失也纷纷来信表示了自己的不适应。虽然“街机名作博物馆”的回归如预计般受到了很多读者的关注，不过也有读者觉得“街机名作博物馆”和其他栏目一样有变短的趋势，没有充足的时间进行回顾，只能匆匆一带而过，走马观花。关于以上的问题，我们也在不断地进行调整和改革，以找出最佳的形式来满足读者们的需要。

读者们对于各栏目的批评意见

重庆 张理力：很不喜欢“绯色蝶页”，由于语言问题，我对这类游戏提不起多大兴趣。

广西 李学之：在众多栏目中，我最不喜欢的要属“自由谈”了，估计是题目不够吸引人，还有些配图也缺乏新意，使人没有阅读文章的欲望。

长春 李丁夏：对“火热秘技”有质疑，因为经常会有本属于攻略或研究的内容夹杂其中，真正意义的秘技减少，不如专开一个“查缺补漏”栏目。

天津 杜楚仪：最不喜欢“自由谈”，像这种栏目，应该挑选一些符合多数人的感性文章，要内涵要深度，分析和总

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件和发Email都有均等机会获得礼品。

★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

www.plumbook.cn

结之类的文章显得有些多余。

北京 杜进：说实话，我一直都不是很喜欢“游戏动漫园”，首先版面太少，因此内容即使丰富也只是一些皮毛，没有实质的内容，其次感觉有些不伦不类，这点很重要，既然要结合，两边的内容都要饱满，你们说呢？

上海 陆新庆：不喜欢“绯色蝶页”。有必要专门为美少女游戏专门开设一个栏目吗？而且介绍的游戏又这么冷门，就算有自己感兴趣的在市面上也很难买到。

辽阳 李楠：“模型地带”有些太过专业向了，而且很多内容与游戏又没有太多联系，感觉很鸡肋。

编 很显然，读者们对于和游戏看起来没有什么直接关系的栏目比较缺乏兴趣，介绍周边模型的“模型地带”、介绍GalGame的“绯色蝶页”以及动漫向的“游戏动漫园”相对来说人气较低。而在“自由谈”方面，很多读者来信提出希望看到更多的感性文章，可以交流玩家心情故事和生活，而不是将其变成另一个分析总结游戏的平台。这些意见都将成为我们改版的依据和参考，请各位期待改版后《游戏机实用技术》的变化！

2006“互动信箱”结语

不知不觉间，又是一年过去了。

春天的芬芳、夏日的炎热、秋意的萧瑟、冬夜的寒霜——就算是足不出户，我也可以从信件的气息中感觉到。这种把信件作为寒暑表的乐趣，也是工作中不可多得的娱乐调剂之一。(笑)

坦白地说，无论每次怎么改版，“互动信箱”可能都是这本杂志里变化最小的栏目——仅奖品栏便占去了1/3左右的页面，剩下的那点位置用来腾挪回旋的余地实在不多。(本期除外)不过相对地，也正因如此，“互动信箱”才会保持如此严谨统一的风格延续至今，而且，这种风格我们今后还将继续发扬下去。

首先，不要怪我老调重弹：请参加“互动信箱”的朋友务必写清地址落款——尤其是某些喜欢展示书法及个性签名的朋友们，算我跪求各位，请您一笔一划地将自己的邮编、地址及姓名写在信件内文中吧，否则就算我想回个“您还是说中文吧”都认不清地址……(笑)再者，则是交流的态度问题，虽然我们的原则是有信必复，但是面对许多诸如“1.喜欢；2.不喜欢；3.一般；4.不知道……”这样的来函，着实让我们很难提笔回复——除了“感谢您的支持”之外，我们真的想不出自己还能写些什么其他的东西……所以，本着坦诚交流的精神，希望各位能够把我们当成朋友，在来信里多聊聊游戏时的喜悦或身边的趣事，让我们共同分享您的快乐，好吗？

统观今年的杂志，其变化最大的部分莫过于将赠品由VCD改为迷你DVD了，虽然这一飞跃性的革新得到了绝大部分读者的支持，但却有一些读者反映自己的DVD播放器在放映光盘时会产生卡盘乃至无法播放的问题。希望这些读者朋友们看到这里后能给我们来信，写明您的DVD机(或DVD光驱)的品牌及型号，并附录故障现象，我们将会以此作为光盘技术革新的参考，争取在今后逐渐杜绝此类现象！

此外，在今年的读者来信中，讨论最集中的焦点话题无疑是部分小编的离去，很多读者们纷纷在来信中表示感伤并询问缘由。其实，对于经常与大家进行互动交流的我而言，各位此刻的心情我非常明了，但也希望大家能够理解：在职业生涯里，每个人都会遇到让自己无法拒绝的变化——在来自家庭、生活与梦想等多方面因素的压力与感召下，放弃现有的一切既是一种无奈，也是一种勇气。所以我们所能做的，就是尊重他们的选择，并且微笑着祝福他们。同时，也请各位时刻保持头脑冷静警惕，不要相信某些网络BBS上流传的所谓“内幕”之类的流言，对于这种由某些别有用心的小人恶意编造出来的谎言，甚至都不值得我们去鄙弃。

其实，在任何一个集体里，人员流动都是很正常的事情，这就好比一所学校，每年都会有毕业生离开，从某种意义上而言这是一种不可抗力。不过，相信大家同时也会看到，新编辑的注入无疑也是杂志的可喜变化之一，无论是新晋的晴天、小白龙与玛娜，还是重新归来的ACE飞行员，他们所展现出来的专长与特点无疑也是独一无二的，这也正是杂志不断保持积极进步的明证。我们有充足的理由相信，在新老编辑的共同努力下，我们的《游戏机实用技术》将在新的一年里展现出更新更美的风貌！

诸位，2007年1A再会。

D·S

2006.11.13

本期问题

1.本期封面您觉得如何？

2.您喜欢本期的特企与特稿吗？请评价一下它们的优劣。

3.对于本期的攻略与研究您有何感想？

4.谈谈关于迷你DVD的观后感吧。

5.对于《分裂细胞 双重特工》这款由国人(上海育碧)亲自打造的次世代游戏，不知您感受如何？请谈谈您的看法。

本期获奖名单将在168期公布

12A 互动信箱送礼名单

获得PSP的读者 武汉市武昌区 贺晴

赣榆	鲍洪林	长春	李丁夏	天津	刘震宇	大连	王凯	宁波	杨洋
南京	陈超	长沙	李家天	太原	刘智	天津	王宇歆	长沙	于泽
蚌埠	丁一	保定	李嘉炀	宜宾	罗俊	南京	文婷	太原	张鞠帅
广州	丁一凡	上海	李炜隽	百色	莫翰	上海	奚磊君	北京	赵仕斌
天津	杜楚仪	柳州	梁栋	常州	施冯欢	合肥	夏伟	宝鸡	赵占文
太仓	冯晓君	广州	林治中	佛山	苏梓隆	南宁	谢奕春	郑州	郑达
南昌	高天岚	宣城	刘一狄	哈尔滨	孙韬	广州	严星	福州	郑嘉琦
玉林	何倩雯	增城	刘展鹏	清远	谭代成	天津	杨帆	苏州	周佳明

诺梅杂志&3DM.SMV www.plumbook.cn

编辑部落 editor's blog

本期博客

邪魔天使

写在前面 FOREWORD

2006年10月3日，我大学同学在这一天步入了婚姻的殿堂，而我却踏上了返回工作地的飞机，第二天就在同学录上看到了她和新郎还有那帮同学的照片。她笑得很美，在日本几年的留学让她更有气质，已经过去4年，她依旧那么阳光，笑容依旧那么灿烂。第三天在网上碰到她，她连忙催我上线。我说，小姐，我们又不是一个区的，上线了你还不是见不到我。她说，不，你上线了至少让我知道我们还在同一个游戏里。我调侃道，你就不怕你老公念你？她说，不会，因为她老公正和她一起呢。我顿时无语，这对活宝，大好蜜月居然在游戏！但她却说，因为以前都忙于打怪、做任务，所以现在要和老公一起好好地徒步旅行一番，从他们的出生地开始，周游整个世界。听到这里，我不禁有些感动，还有些羡慕，人生有此伴侣，那也没什么可后悔的了。

最近发表 LATEST TOPICS

UCG十字街84号
D·S发表于2006.10A(总第160期)

剧情小说这东西
卡伦发表于2006.10B(总第161期)

Lost in Translation
多边形发表于2006.11AB(总第162·163期)

麻将游戏的前世今生
纱迦发表于2006.12A(总第164期)

健康游戏 享受健康生活
雨滴发表于2006.12B(总第165期)

游戏·心情味道

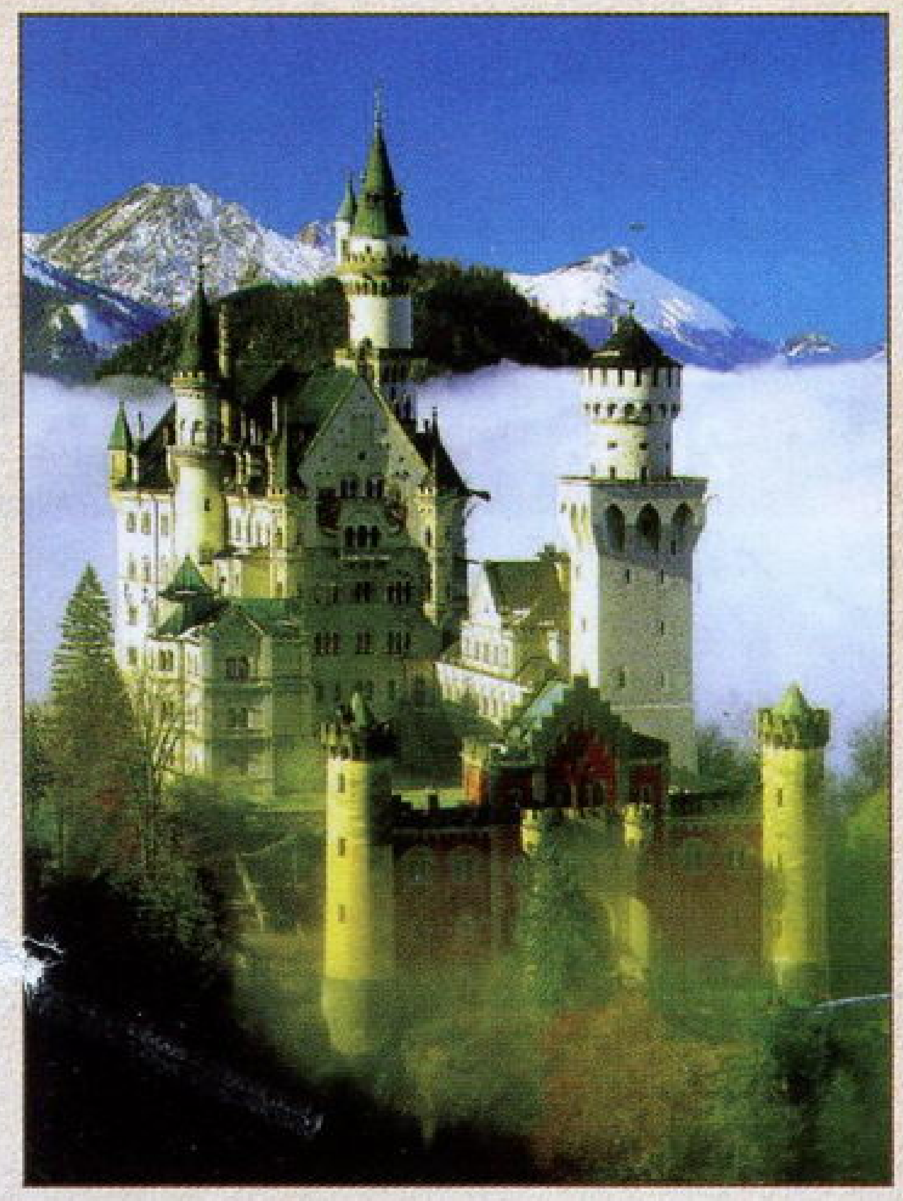
——今天你感到快乐了吗？

邪魔天使发表于2006.12C(总第166期)

游戏

小L，从初中开始我们就是同学，直到大学还是在同一学校，虽然不是同系。说到我俩的关系，那是要多铁有多铁，说起来我正式步入游戏的殿堂还全靠他。想起以前黑白电视玩《生化》，还没记忆卡。毕业后我前往异地工作，但大家还是保持着联系。这几天在网上碰到他问他在玩什么游戏，他说在玩《鬼泣3》和《无双》，我问他为什么不玩《FFXII》，他说工作了，没时间，所以玩一下那种随时可以爽一下的游戏，这几年RPG几乎没碰，怕深入了就拔不出来了。对此，我也只有一个"呵呵"打了过去，想说什么，但脑子里一片空白。忽然我觉得自己真幸运，喜欢玩游戏，工作也与游戏有关，但像我同学那样的玩家则因为生活、工作、家庭等各种原因只得退而求其次，不得不放弃很多东西，也难怪他说为什么现在能理解索尼当年以Light User为目标的战略有多正确了。我有些挖苦地说，你不是说自己很Core么？Core？等你每天要为房子贷款、水电气费、女朋友的消费以及父母的生活操心的时候，你是Core都要变成Light！小L说这话的时候表现出来的是一种无奈。我笑骂他，你这话真放P，游戏游戏不就是让你娱乐的东西，玩的时候高兴就行了，它能给你带来快乐，让你放松那就够了，你不见我爸妈玩俄罗斯方块还玩得那么起劲呢。他沉默了很久，我试探性问了句怎么了，然后他过了好久回我一句，我在快乐ing，斗地主，另外两个玩家太菜了。

……



■十六夜在旅途中拍摄的兰花，是不是很漂亮呢？

心情味道

我一直觉得游戏心态是个很重要的东西，保持良好的心态是一直能愉快游戏的不二法则，我从来对那些什么极限打法没什么兴趣，所以什么多少个小时用最初武器通关从来就不是我干的事。游戏，首先是要让我快乐，不然我玩它干嘛？也许极限打法是一些玩家所追求的，但并不适合我。吸引我的是角色的魅力以及优秀的剧情，还有那些让我感动的台词。玩一个游戏首先要看这个游戏是否适合自己，或者说适合自己的游戏习惯甚至性格。经常看到一些朋友为了一个游戏好坏而进行争论，其实我觉得所谓好游戏就是自己喜欢的游戏，每个人心中都有自己的标准，只要自己觉得好就行了。

还有一点就是要懂得一个游戏的规则。每个游戏都有自己的规则，如果自己无法改变那就要去适应，并找到一个适合自己的位置。我是个杂食动物，TV游戏、PC单机游戏甚至网游都玩，对，你没看错，我的确玩网游，说起来我们公会还是我们那服务器最大的呢。有时我跟会里的朋友聊天，他们就会说一个星期有好几天都是晚上七点半开始组队，然后Raid(即跑团，通俗点就是下副本)，搞得像工作一样。此时我就想，果然是每个人有每个人的玩法，每个人的追求也不一样，你想得到什么就必定失去什么，选择哪条道路的决定权在自己。但正如我们那剽悍的会长所说的那样，不要以为这是游戏所以就抱着玩玩的心态，好像什么事都无所谓，毕竟这不是单机游戏，和你在一起的并不是什么NPC，都是活生生的人，别人也有自己的生活，既然你来了，那么就要认真，不认真那么就是对其他人的不负责任。看，这就是这个游戏的规则。

闲聊

前几天一个朋友问我除了游戏还有什么其他活动，说实话，我当时就懵了，一下子还真想不出来，于是回了一句，写文，去论坛发一两篇自己的豆腐干。但他的回复却让我有些吃惊，他说，我其实很羡慕你这样的生活，虽然简单但却没什么烦恼。我说，朋友，这你就错了，只要是生活就一定有烦恼，我不过正好有方法排除这些烦恼罢了。每个人的性格不同，我也不能强迫你该怎么做，只要你自己开心就好了。他笑着说，你家伙怎么说起教来了。我说，其实我在写文，刚才只是把文里的内容复制一遍罢了，虽然我自己也觉得写这句话时很肉麻。哼哼，突然发现自己还是很腹黑的。(^_^)

哎呀，看我都乱七八糟说了些什么，貌似都没啥中心思想。(>_<)不过我觉得嘛，如果其中某句话能跟你产生一点点共鸣我就很知足了。呵呵，年纪大了，说话越来越没逻辑性了。(多边形：你才多大！)好了，最后我还是要说一句，把你的朋友到带到游戏世界里来，但也不要忘了与他们一起去户外活动。

■铃兰对于我而言有着特殊的意义。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：游戏·心情味道

【2006-11-8 10:10:10 | By：十六夜】

无论玩什么，心态确实最重要。"娱乐、休闲"不是说出来骗自己的，如果真有游戏让我感到自己在"被玩"，那我会毫不犹豫地将盘从机器里揪出来。

RE：游戏·心情味道

【2006-11-8 11:11:11 | By：多边形】

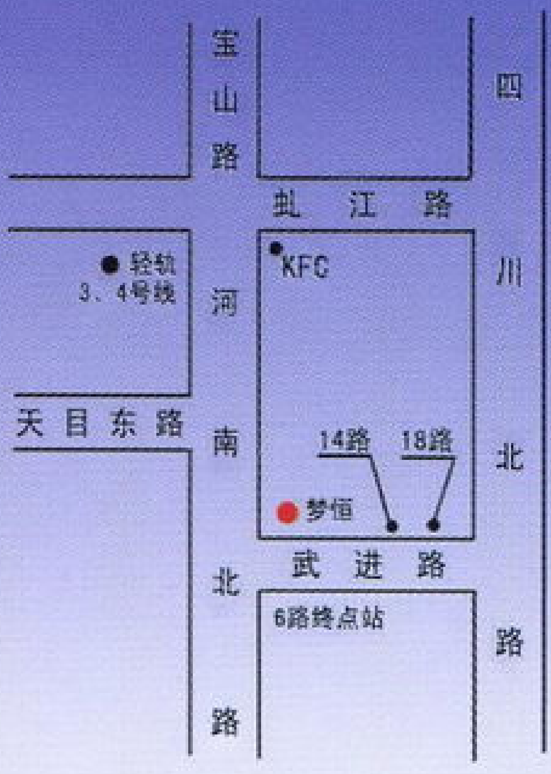
怎么样才算一个好游戏？大家都玩就是好游戏？还是自己喜欢的才是好游戏？越是想知道这个答案，就越是找不到答案。游戏，还是轻松点好。

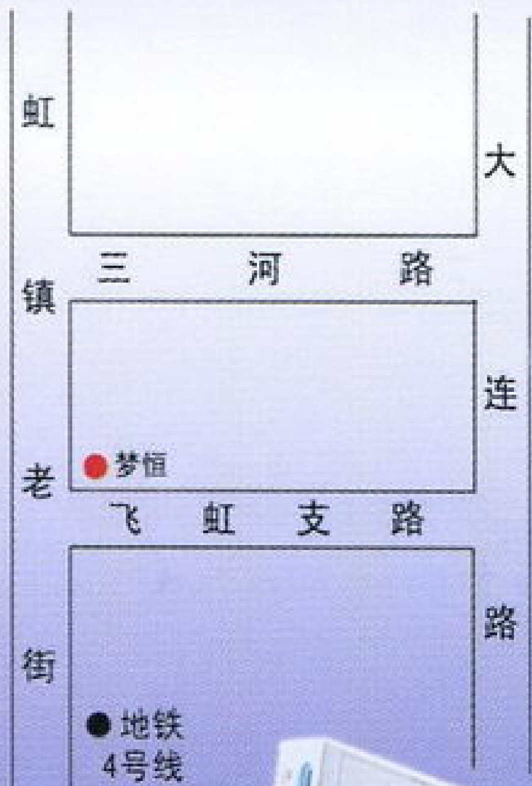
RE：游戏·心情味道

【2006-11-8 12:12:12 | By：星夜】

游戏就是游戏，娱乐而已。玩游戏是能够从中获得快乐，什么时候没有快乐了，什么时候我也就不玩游戏了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn





上海梦恒电玩俱乐部

Dream Square

优质售后服务 专业主机维修

保证了10年的优良信誉

1. 第一时间提供**PS3**和**Wii**两大次时代主机的试玩！
2. 日本代购**稀有中古正版**收藏！
3. 推出全新**会员制**！让玩家得到真正的实惠！
   请浏览本店淘宝主页或来电了解详情！
4. 资深专业维修技师提供从掌机到**Xbox360**免费诊断！
5. **超低价**供应所有NDSL烧录卡！

本店高价回收GBA,SP,PS One，正版软件。二手主机贴换业务。
本店有专人从日本采购大量中古主机和正版游戏。本店所有商品均支持支付宝和贝宝，欢迎网购。

武进路店地址：武进路576号，近河南北路。（原河南北路382）
电话：021-63645839 手机：13701657256/13818099570
飞虹路店地址：飞虹路258弄14号，近周家嘴路大连路。
手机：13003132598

本店以全市最低价发售各类主机。
凡在本店出售的主机均有第一次画面且各类主机本店永诺一月包换一年保修的服务原则。
本店出售的PSP主机以及NDSL屏幕均包无坏点、亮点。
店内N台各类主机随您挑选，PSP及NDSL游戏、MP4任您下载。
您可以通过座机，MSN或者QQ向我们咨询问题，我们将为您做出专业解答。
本店的服务宗旨：诚信对待每一位顾客，遵循假一罚十的准则，为您提供最好的售后服务！

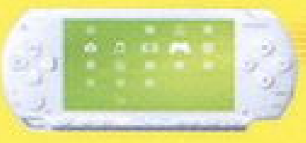
主机特价发售！

地址：上海市闸北区闻喜路725号
（地铁1号线彭浦新村站下5分钟到）
电话：021-36060769 邮编：200435
联系人：朱伟 13120817318
MSN：SH_GAMEZONE@hotmail.com
QQ：477647970
银行汇款：工行帐号：1001 0340 0121 2533 640
户名：朱伟

淘宝店：http://shop33796038.taobao.com

上海春康商贸

上海P·K数码电玩专营店



本月PSP特价！

本月特价！

本店新到大量PSP完美屏
包无坏点、无亮点，
N台机器任你尽情挑选！！！
始终微笑服务！！！
给你创造一个最好的购机条件。

凡在本店购入主机PSP一套者自动升为会员，可终身享受任何新老游戏、电影、MP3等的免费提供！

信誉是我们的生命力！
原装配置，假一罚十！

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备，品种繁多！

本公司一直秉承信誉第一，顾客至上的理念，长期保持所售主机和原配件绝不以次充好，以旧充新，假一罚十的经营准则。我们拥有品种齐全的货物，一手的主机价格，完善的售后服务，并聘请了专业的维修技师，打造了当面拆机，当面维修，敞开式维修价格的经营特色，杜绝了游戏行业中蒙骗、坑害消费者的欺诈行为。经过我们不懈的努力和坚持，逐渐在顾客群中得到了良好的口碑，打造了P·K数码这一消费者信得过品牌，并且在易趣网上长期保持着极高的好评率与信誉度。

想买真正的全新机请到本店来
来就送车费！！！
谢谢光顾！

P·K数码宝山店
地址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）
电话：021－66288809 联系人：赵伟刚 邮编：200071
QQ:264046009 营业时间：早11：30－22：30
公交：轻轨一号线直达宝山路线，66、65、51、18、101、69、78
工商银行卡号：9558 8010 0116 4622 455 持卡人：赵伟刚
农业银行卡号：95599 8003 05177 20113 持卡人：赵伟刚

欢迎邮购

P·K数码彭浦店
地址：上海市闸北区彭浦新村临汾路623号（即640号对面） 邮编：200435
电话：021－66831506 联系人：张杰 QQ:171330078
公交：04、46、95、114、203、722、762、845、849、850、865、912、916、地铁1号线 营业时间：早11：30－22：30
招商银行卡号：9555 5002 1564 1225 持卡人：张杰
工商银行卡号：9558 8010 0115 6063 494 持卡人：张杰

www.plumbook.cn

掌机王编辑倾力奉献

口袋妖怪十年特辑

11月中旬

全国上市

回顾口袋妖怪的10年，
让时间见证辉煌！

口袋妖怪精美图集，
精彩的视觉享受！

影视周边大检阅，
走出游戏世界的口袋妖怪们

《钻石·珍珠》详尽资料，
全最终形态战术研究，
让你成为《口袋妖怪》的行家高手！

赠送：口袋妖怪游戏影视曲目精选CD、《口袋妖怪》主题信签

224页全彩大16开

www.plumbook.cn